PC SOLUCE

www.loisir.net

148 PAGES POUR FINIR TOUS VOS JEUX

Spécial Soluces

Les meilleures solutions pour terminer :

- PLANESCAPE TORMENT (1ERE PARTIE)
- INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE
- THE LONGEST JOURNEY
- SWAT 3
- PARIS 1313
- LA ROUE DU TEMPS

FINAL FANTASY VIII

Bonus : toutes les astuces du moment...

L 9506 - 35 - 39,00 F - RD

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

Ce soir, vous passez à la télé

Dites à votre mère d'aller se coucher

The Devil Inside est un show télé un peu particulier. Dave, le présentateur, enquête en direct live arme au poing, suivi de près par son caméraman. Il s'apprête ce soir à pénétrer dans Shadow Gate, un manoir hanté par des criminels qui n'attendaient pas meilleure occasion de passer à la télé. Deva, le double féminin et démoniaque de Dave, patientera un peu avant d'entrer à son tour en scène et de tenter de faire exploser l'audimat.

- 2 personnages principaux utilisant une vingtaine d'armes et de sorts de magie.
- Un jeu d'action / aventure digne des meilleurs thrillers.
- Une réalisation cinématographique unique permettant de choisir sa gestion de caméra.
- Plus de 40 ennemis et une centaine de lieux différents.

THE DEVIL INSIDE :
enfin un jeu télé où il y a beaucoup à perdre

Sortie vidéo et DVD le 08/03/2000

WWW.DEVIL-INSIDE.COM

GAMESQUAD

cryo INTERACTIVE

...Design par GameSquad. Tous droits réservés.

Ours

Retrouvez-nous sur Internet
http://www.loisir.net
- Consultez le sommaire du numéro en kiosque
- Commandez les anciens numéros
- Abonnez-vous On-line
- Les dernières news des jeux vidéo
- Tous les sites des éditeurs
- Écrivez à la rédaction

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48 • www.loisir.net

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement : Philippe Deleplace (pdeleplace@loisir.net)
Directrice commerciale et marketing : Isabelle Weill (iweill@loisir.net)
tel : 01 41 06 44 45
assistante marketing : Shirley Decupère (sdecupere@loisir.net)
Chef des ventes : Emmanuel Chodkiewicz (echodkiewicz@loisir.net)
Service abonnements : Christophe Basset - Tel : 01 41 06 44 44 (abonnement@loisir.net)
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Impression : Groupe Imprimerie Nationale (67300 schiltigheim)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable : Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur de la rédaction : Jean-François Molas (jmolas@loisir.net)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (xallard@loisir.net)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mdesangles@loisir.net)
Couverture : Michaël Cambour
Premiers rédacteurs graphiques : Vanessa Wajeman (vwajeman@loisir.net)
Fabrication : Catherine Boyer (cboyer@loisir.net)
Secrétaire générale de rédaction : Catherine Montagnon (cmontagnon@loisir.net)
Secrétaire de rédaction : Richard El Mestiri (elmestiri@loisir.net)
Correction-révision : Claire Delenclos
Responsable télématique : Alain Milly (amilly@loisir.net)
Rédacteurs : Luis de Oliveira, Simon Mohamedaly, Daniel Mohamedaly, Christophe Lemonnier, Yann Lebecque, François Baldjian.
Illustration de couverture : Final Fantasy VIII © EIDOS

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, NINTENDO 64 - CINÉ LIVE AUTO LIVE - KIDS MANIA - TOM & JERRY
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921

©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Publicité :
GS Régie - 79, rue Baudin
92300 Levallois-Perret
Sylvain Attal - 01 55 21 02 54
Mukasa Clément - 01 55 21 20 63
Fax : 01 55 21 02 55

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*

1999/2000 © Cryo Interactive. Design par GameSquad. Tous droits réservés.

Chers lecteurs

Comme vous le voyez, PC Soluces change de formule. Encore une fois, diront les habitués. Nous arrêtons en effet la publication de PC Soluces en tant que magazine d'actualités et de news pour le transformer en une revue bimestrielle entièrement dédiée aux solutions, codes et astuces, ce que beaucoup de nos lecteurs ont toujours souhaité depuis les premiers numéros, considérant que nous étions les meilleurs dans ce domaine. Je suis sûr que ce choix vous satisfera et que vous nous renouvellerez votre confiance tous les deux mois. Pour les abonnés, qu'ils se rassurent, leur abonnement sera prolongé d'autant de numéros qu'il leur reste à recevoir. Si vous avez accès à Internet, vous pourrez cependant toujours retrouver nos news, tests et previews sur notre site : www.loisir.net.
Nous allons en effet développer ce site pour devenir également les meilleurs dans l'information en temps réel qu'exigent les joueurs passionnés.

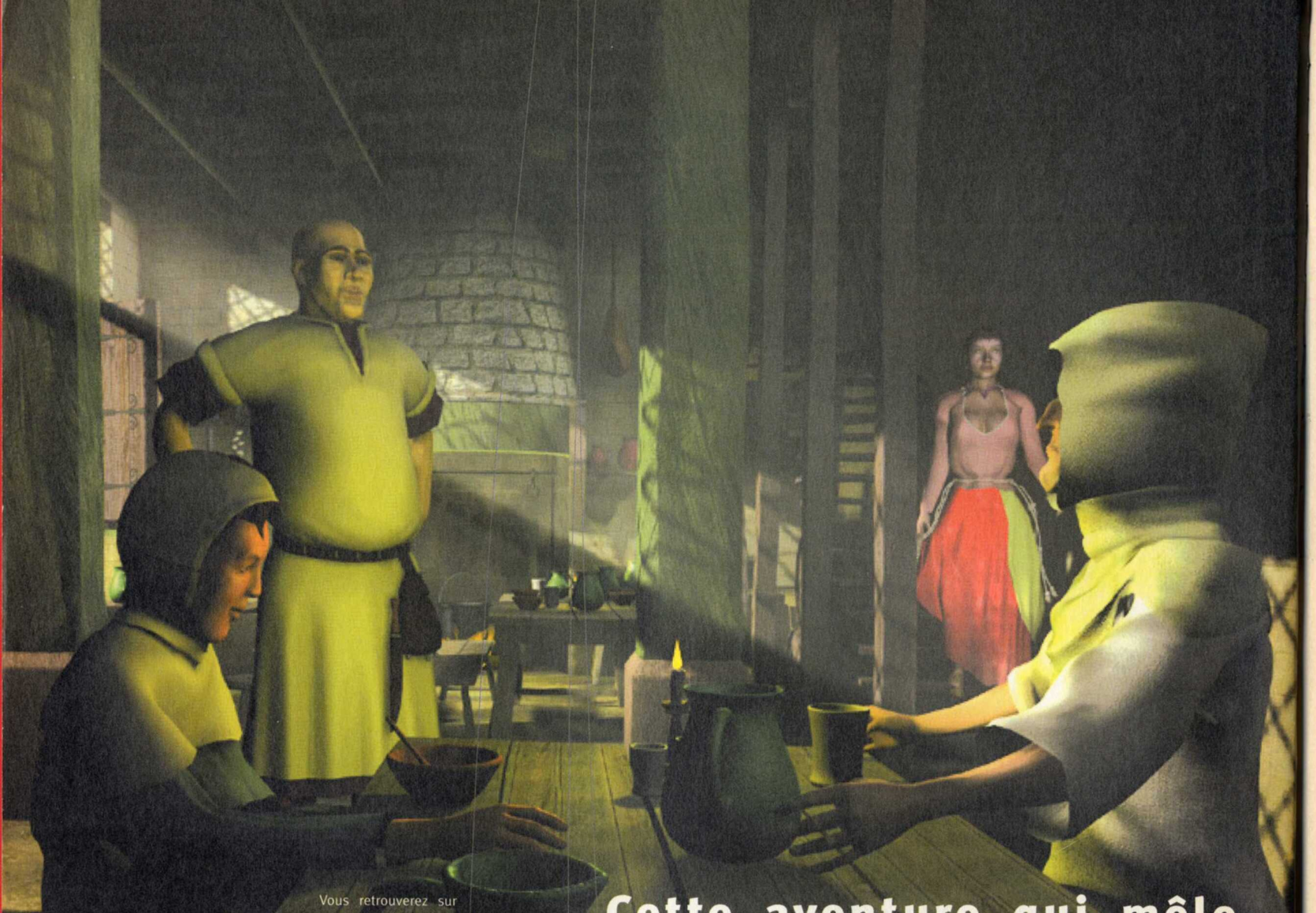
Jeff

Sommaire

SOLUTIONS/GUIDES

Paris 1313 ..... page 4
Final Fantasy VIII ..... page 12
La roue du temps ..... page 34
SWAT 3 ..... page 50
Planescape Torment (1ère partie) ..... page 62
Indiana Jones et la Machine Infernale. page 92
The Longest Journey ..... page 120

Triche Trash ..... page 138
Courrier des lecteurs ..... page 144



SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre site : www.loisir.net les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, copiez le fichier **"SVG"** dans le répertoire d'installation du jeu. (par défaut **"C:\PROGRAM FILES\PARIS1313\RSRC"**). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes.

Cette aventure qui mêle énigmes, documentaires historiques et culturels, vous invite à découvrir le Paris médiéval, en l'an de grâce 1313. **Simon** (smohamedaly@loisir.net)

Éditeur : Canal + Multimédia/France Télécom/Multimédia/Réunion des Musées nationaux
Texte : Français • **Voix :** Françaises • **Config. mini :** Pentium 166 -32 Mo

PARIS 1313

LE DISPARU DE NOTRE-DAME

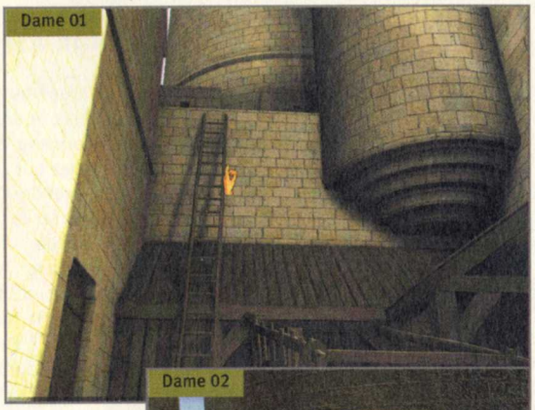
Chaque protagoniste joue un rôle important dans le jeu. Vous devez donc les faire progresser un par un afin de poursuivre votre aventure.

Premier chapitre

Choix du personnage : Pierre

Ne perdons pas de temps ! Avancez en direction de l'entrée du château sur votre gauche.
Après une brève discussion avec Agnès, vous serez dans la cour Saint-Michel.
Dirigez-vous vers **l'échelle** près du chariot, puis cliquez dessus.
Empruntez-la afin d'atteindre les remparts (**Dame 01**).

Dame 01



Dame 02

Pénétrez dans la tour. Après la scène cinématique, continuez de monter les marches de l'escalier, par la gauche. Avancez ensuite en direction de la porte. Écoutez la conversation qui s'entame, puis rebroussez chemin. Descendez les marches de l'escalier en cliquant vers le bas. Approchez-vous de la porte et entrez dans **la chambre de torture** (**Dame 02**).

Dame 03

Après la scène cinématique, votre oncle, Guillaume de Nogaret, vous remettra une lettre. Vous avez terminé cet acte.

Choix du personnage : Jacques

Dame 04

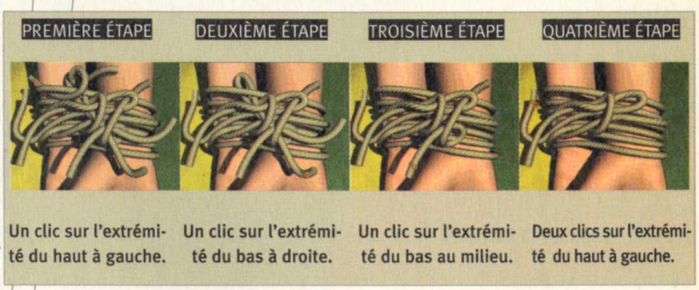
Cliquez deux fois sur le corps d'Adam, votre frère. Après votre monologue, approchez-vous de la cheminée à gauche. Cliquez ensuite vers le haut pour vous engouffrer dans **le conduit** (**Dame 03**).

Et c'est parti pour une séance d'escalade ! (accrochez-vous, vous risquez d'en baver). Le but est d'atteindre le sommet du conduit avant que cinq minutes ne s'écoulent. Ce délai passé, vous retournez à la case départ. Il existe une multitude de façons d'y parvenir. Faites attention à vos prises car le risque de prendre une gamelle est grand (**Dame 04**).

Lorsque vous atteindrez le sommet, vous assisterez à une conversation mettant en scène votre fiancée, Rosemonde, et jean l'inquisiteur. à la fin de l'interrogatoire, Rosemonde vous lancera **un parchemin**. Récupérez-le ! De retour en bas de la cheminée, sortez de la salle. Il s'ensuit une scène cinématique qui clôt le deuxième acte.

Choix du personnage : Rosemonde

C'est au tour de Rosemonde ! Dialoguez avec le frère Jean en choisissant n'importe quel sujet de conversation. Lorsqu'il se dirigera vers la fenêtre, cliquez sur **les liens**, puis détachez-vous en défaisant les nœuds de la manière suivante :



Un clic sur l'extrémité du haut à gauche. | **Un clic sur l'extrémité du bas à droite.** | **Un clic sur l'extrémité du bas au milieu.** | **Deux clics sur l'extrémité du haut à gauche.**

Vos liens défaits, Guillaume de Nogaret Intervient et vous libère. Ainsi se termine le troisième acte du premier chapitre.

Deuxième chapitre

Choix du personnage : Pierre

Dame 09

En compagnie d'Agnès, vous entrez dans l'échoppe de Jacques. Cliquez sur la coupe ou sur le coffre posé sur la table. Intéressez-vous ensuite au **présentoir de fermaux** (**Dame 09**).

Une séance de devinette démarre ! Répondez aux deux questions d'Agnès en suivant les instructions suivantes (**Dame 10 et 11**) :

PREMIÈRE DEVINETTE
Un clic sur le calice jaune à droite de l'écran.

DEUXIÈME DEVINETTE
Un clic sur le fermail posé sur la table.

Fin du premier acte.

Choix du personnage : Jacques

Le frère Jean fait son apparition dans votre échoppe.
Commencez par dialoguer avec lui, puis cliquez sur **les fermaux.**
Le principe de l'énigme est le suivant : vous devez associer deux par deux et côte à côte les parties des fermaux pour compléter les devises.

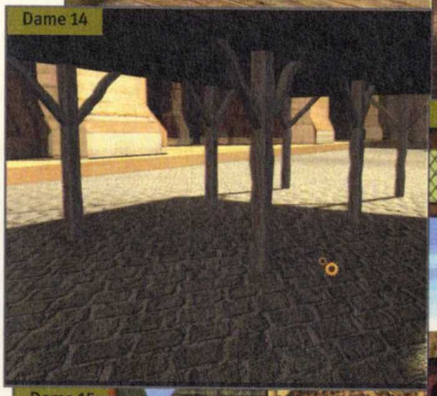
Voici la combinaison exacte de chaque fermail

De bon cœur... je te le donne
Qui aime bien... tard oublie
Aie de moi... souvenance
Pensez... à votre fin
Prenez gré... ce petit don
Bien va... s'il dure (**Dame 12**).

Frère Jean vous laisse à vos occupations, et cela clôture le deuxième acte.

Choix du personnage : Rosemonde

Dirigez-vous vers la cathédrale Notre-Dame. Cliquez ensuite en direction de l'escalier au fond de la cour à gauche, et empruntez-le pour monter sur la scène. Cliquez sur le côté droit de l'écran et vous entendrez un objet tomber (**Dame 13**).

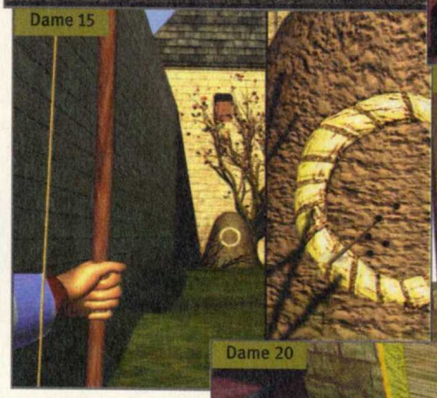


Descendez de la scène et, lorsque vous serez au pied de l'escalier, dirigez-vous à gauche puis récupérez la pièce d'engrenage (**Dame 14**).

Fin du deuxième chapitre !

Troisième chapitre

Choix du personnage : Pierre

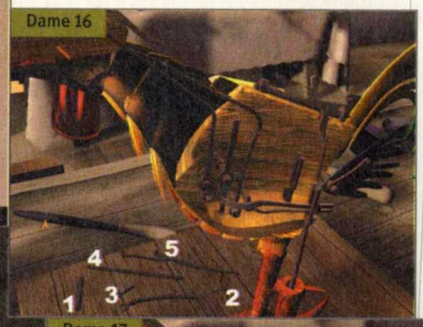


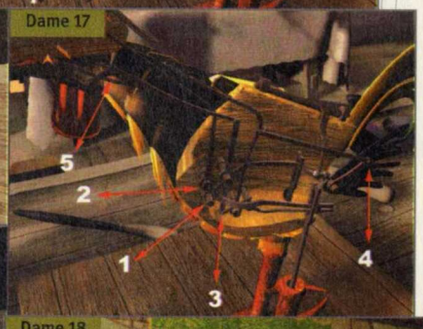
Une séance de tir à l'arc, cela vous tente ? Eh bien, c'est parti pour conquérir le cœur d'Agnès !
Dialoguez avec demoiselle et parlez-lui d'amour puis de la lettre. Après la discussion, cliquez sur l'une des cibles placées derrière vous. Le principe du jeu consiste à toucher le centre de la cible (quatre flèches sur cinq devraient suffire). Sur l'écran de gauche, choisissez une flèche et bandez l'arc au maximum. Dirigez le curseur de la souris vers l'écran de droite et visez juste (**Dame 15**) !

Ici s'achève le premier acte.

Choix du personnage : Jacques

Pénétrez dans l'échoppe de Jacques (porte à gauche de l'escalier). Nogaret vous remet **un coq métallique** qu'il souhaite vous faire réparer en échange d'une bourse. Placez les différentes pièces de la machine comme suit (**Dame 16 et 17**) :





Fin du deuxième acte !

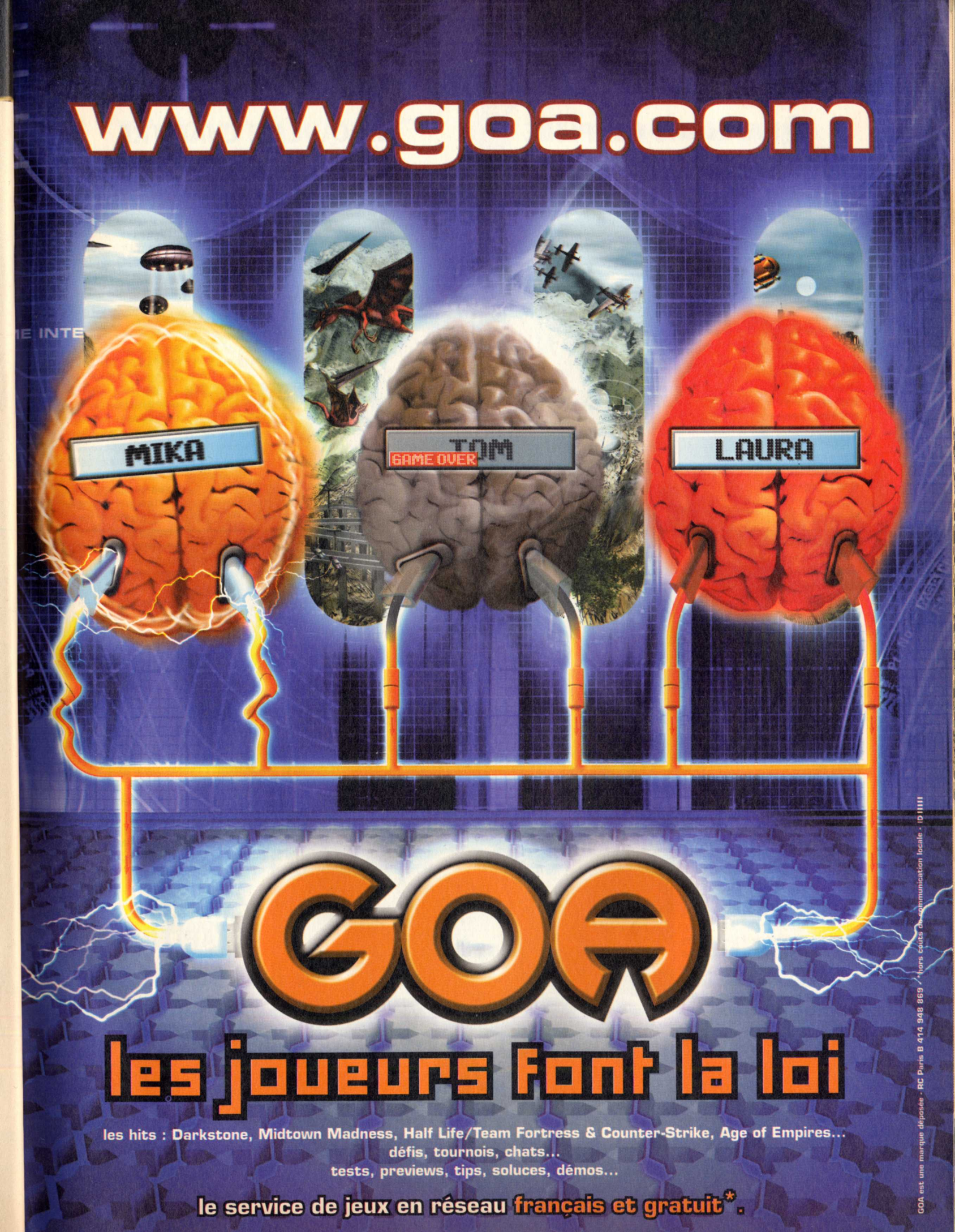
Choix du personnage : Rosemonde

Dès que les deux gardes vous tournent le dos, allez en direction du tonneau sur votre gauche. Attendez que le soldat soit de dos pour prendre l'échelle.
Empruntez-la pour atteindre les remparts lorsque le garde, au sommet, partira vers l'écran de gauche. Pénétrez ensuite dans la tour. Montez par l'escalier à gauche, puis franchissez la porte. Vous êtes dans le bureau de Nogaret.
Avancez une fois par-devant et dirigez-vous six fois à gauche. Approchez-vous de la tenture (**Dame 18**).

Cliquez dessus pour trouver **une clé** dissimulée juste derrière. Récupérez-la ! (**Dame 19**).

Cliquez deux fois vers le bas, puis une fois à gauche. Avancez en direction du coffre et ouvrez-le. Récupérez à l'intérieur **la lettre cachetée** (**Dame 20**).

Cliquez dessus pour clore ce troisième chapitre !


www.goa.com
MIKA
TOM
GAME OVER
LAURA
GOA
les joueurs font la loi
les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...
le service de jeux en réseau français et gratuit*.
GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869 - *hors coûts de communication locale - ID

Quatrième chapitre

Choix du personnage : Pierre

Sur la berge de la Seine, dialoguez avec Agnès. Rendez-vous ensuite au bureau de votre oncle Nogaret. Dirigez-vous vers l'armoire à droite de la porte. Ouvrez-la puis cliquez sur **le gros livre** posé sur l'étagère du bas. Votre énigme consiste à combiner dans le bon ordre des écussons divisés. Trois définitions peuvent vous être proposées. En voici la solution :

Première définition
(Dame 21)

"Parti au 1 d'argent au lion rampant d'azur, et au 2 d'azur à la croix potencée d'or".

Deuxième définition
(Dame 22)

"Parti au 1 d'azur à la croix fourchetée d'argent et au 2 gueules au lion rampant d'or".

Troisième définition
(Dame 23)

"Parti au 1 d'azur à la croix pattée d'argent et au 2 d'argent léopard passant de sable.

Choix du personnage : Jacques

Allez discuter avec Rosemonde qui est assise à la table de l'auberge (**Dame 24**).

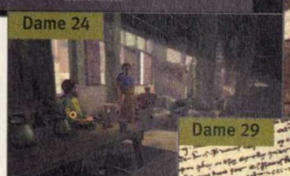
Choisissez n'importe quel sujet de conversation. Après la scène cinématique, cliquez vers le bas et Jacques quittera les lieux. Pénétrez dans votre échoppe. À l'intérieur, avancez une fois à droite puis une fois tout droit vers la cheminée. Récupérez **la grille** sur la droite (**Dame 25**).

Cliquez maintenant une fois en bas et deux fois à gauche. Approchez-vous des fenêtres puis posez la grille sur celle qui vous fait face (**Dame 26**).
À présent, allez une fois en bas et deux fois à droite. Avancez ensuite tout droit et cliquez sur la dalle pour découvrir **le carnet d'Adam** (**Dame 27**).

Récupérez le carnet et, juste après la lecture de son contenu, vous passerez à l'acte suivant.

Choix du personnage : Rosemonde

Cliquez sur les dés posés sur la table. Pariez toutes vos pièces et jouez en sélectionnant le pot (que vous gagniez ou que vous perdiez, cela a peu d'importance). Après la partie, cliquez à droite de l'écran. Une scène cinématique s'ensuit et le frère Jean vous réclame la lettre. Parlez-lui deux fois de la lettre et il vous donnera une bourse. Vous avez terminé le quatrième chapitre.



Cinquième chapitre

Choix du personnage : Pierre

C'est reparti pour un concours de tir ! Décochez au moins cinq flèches sur six au centre de la cible. Buvez ensuite la coupe que vous propose Agnès. Cliquez sur l'une des cibles pour continuer la compétition. Au bout de la sixième flèche, vous tombez dans les pommes ! Votre étui a été dérobé ! Fin du premier acte.

Choix du personnage : Jacques

Cliquez en direction de la fenêtre, puis dialoguez avec frère Jean. Choisissez à chaque fois la phrase "Décoller sceau". Vous devez à présent réussir à enlever le sceau sans le casser ni le faire fondre. Pour cela, utilisez **le couteau** sur la flamme de la bougie. Lorsque le fer virera au rouge, déplacez-le doucement sous le sceau. Procédez pas à pas et vous y parviendrez. Attention, si la température est trop élevée le sceau se mettra à fondre, et si elle est trop basse le sceau se cassera. C'est à vous de trouver le bon équilibre (**Dame 28 et 29**).

Cliquez sur la lettre afin de la lire. Cela clôt le deuxième acte !

Choix du personnage : Rosemonde

Vous devez récupérer l'étui que Pierre a égaré lors de la séance de tir à l'arc. Cliquez en direction de la table. Dirigez-vous à droite puis vers l'arbre juste derrière les deux cibles. Au pied des roseaux, ramassez **l'étui** (**Dame 30**).

Lisez son contenu, puis cliquez vers le bas. Après la scène cinématique, vous accéderez au sixième chapitre.

Sixième chapitre

Choix du personnage : Pierre

Vous êtes dans la cour de May. Allez parler au frère Jean. Il vous remet l'étui que vous aviez égaré et vous convie à l'apporter au roi. Après le départ du prêtre, gravissez les

arches de l'escalier. À l'intérieur du palais, allez discuter avec Agnès (**Dame 31**).

Parlez-lui de Jean puis de la lettre. Vous apprendrez que le prêtre vous a trompé ! Dirigez-vous ensuite vers votre oncle Nogaret (**Dame 32**).

Dialoguez avec lui en parlant de Jean. Vous avez frôlé la catastrophe ! Si la lettre était tombée entre les mains du roi, vous seriez perdu ! Le premier acte se termine ici.

Choix du personnage : Jacques

Dirigez-vous vers l'échelle et cliquez dessus. Empruntez-la ensuite pour atteindre les remparts. Pénétrez dans la tour, montez l'escalier par la gauche, puis entrez par la porte qui donne accès au bureau de Nogaret. à destination, cliquez quatre fois à gauche puis avancez vers la cheminée. Une nouvelle énigme se présente à vous :
"Perce la pointe de la feuille et le cœur de la rose pour ouvrir la porte de fer du labyrinthe".

À l'aide du curseur de la souris, vous devez nettoyer la dalle en suivant un parcours précis. Si vous débordez du chemin, au cours de votre trajet, il faudra tout recommencer.
C'est une rose qui doit se dévoiler. Le plus simple est de commencer par le centre. Voici ce que doit donner approximativement votre parcours (**Dame 33**) :

Dès que la rose se dévoile, vous aurez la possibilité de récupérer **le couteau** (mais pas avant). Il ne vous reste plus qu'à percer les deux emplacements où sont gravées des croix (au centre de la fleur et sur l'extrémité de la tige de droite). **Un levier** apparaît ! Actionnez-le ! (**Dame 34**).

Vous avez terminé le deuxième acte !

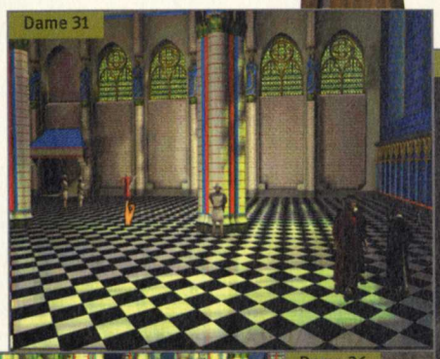
Choix du personnage : Rosemonde

Jouez aux dés avec le mendiant. Misez toutes vos pièces et cliquez sur le pot. à la fin de la partie, Nogaret fait son apparition. Conversez avec lui et il vous remettra **une abaque**. Fin du sixième chapitre.

Septième chapitre

Une balade en trio

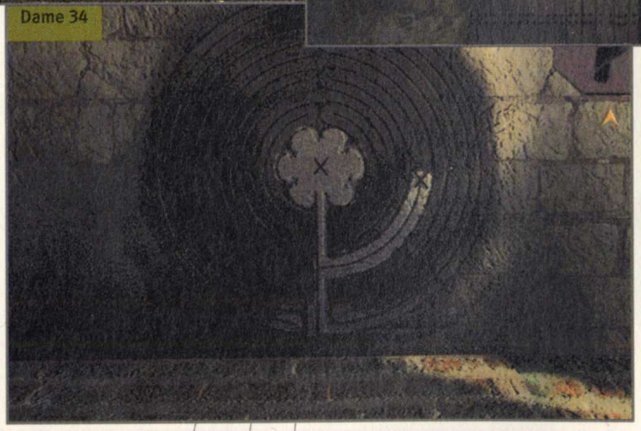
Dame 31



Dame 32

Dame 33

Dame 34



Dame 35

Dame 36

Dame 37

Nos trois compères sont réunis dans ce chapitre. Vous êtes dans le bureau de Nogaret et vous devez vous rendre dans la salle de torture. Sortez par la porte sur votre gauche. Descendez l'escalier puis pénétrez dans la chambre de torture (**Dame 35**).

Tournez une fois sur la droite et cliquez sur **la grille**. Après la scène cinématique, un passage secret se dévoile.

C'est parti pour un premier tour de labyrinthe ! (ce qu'il ne faut pas faire pour prolonger la durée de vie d'un jeu !!!). Suivez le guide et attention aux trous :

Descendez par l'escalier. Récupérez une torche sur votre droite. Avancez deux fois par-devant. Cliquez en bas à gauche du trou, puis encore une fois à gauche. Arrivé au croisement, avancez tout droit puis franchissez la porte (**Dame 36**).

Continuez d'avancer d'un pas, puis effectuez un premier clic à gauche du trou et ensuite un second. N'entrez dans aucune des deux entrées du couloir. Dirigez-vous sur leur droite. Avancez tout droit neuf fois. Devant la fourche, empruntez le chemin de gauche. Avancez droit devant trois fois puis lisez l'inscription au-dessus de la porte : "O gloria Philippo Regi aeternitas voluntas patienta". Cliquez sur l'abaque (**Dame 37**).

Faites tourner l'abaque de manière à ce que le mot gloria soit positionné face à la lettre O. Vous remarquerez que les mots "aeternitas", "voluntas" et "patienta" font référence aux lettres H, L et E (**Dame 38**).

Cliquez vers le bas de l'écran, puis sélectionnez sur le mur les lettres correspondant au code d'ouverture de la porte (**H, P, R**).
La scène cinématique clôt ce chapitre.

Huitième chapitre

Pour ce nouveau chapitre, vous aurez encore droit à un labyrinthe ! C'est parti pour un deuxième tour !!!

Choix du personnage : Pierre

Faites un pas en avant puis, face à la porte, retournez-vous.
Maintenant, cliquez cinq fois par-devant. Arrivé à la fourche, dirigez-vous à droite.
Avancez d'un pas et, au croisement, tournez à droite. Continuez une fois par-devant (scène cinématique), puis une fois à droite. À présent, faites huit pas en avant. Oh !
Attention, il y a des rats ! (**Dame 39**).
Cliquez dans leur direction. Montrez vos talents d'archer en abattant au moins sept rats sur dix. Le passage libéré, dirigez-vous à droite. Vous avez terminé cet acte !

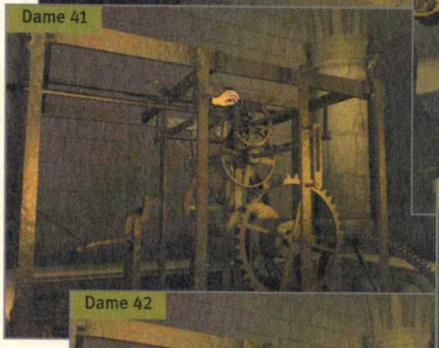
Choix du personnage : Jacques

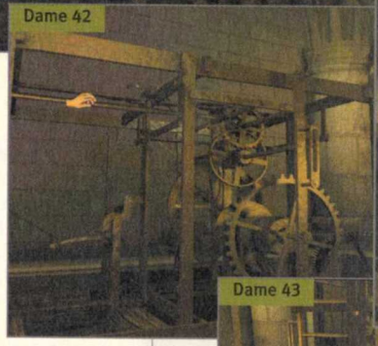
Faites un pas en avant puis, face à la porte, retournez-vous.
Maintenant, cliquez cinq fois par-devant. Arrivé à la fourche, dirigez-vous à droite.
Avancez d'un pas et, au croisement, tournez à droite. Continuez une fois par-devant (scène cinématique), puis avancez droit devant six fois. Cliquez sur l'éboulis de pierres. Après la scène cinématique, traversez la porte face à vous. Fin du deuxième acte !

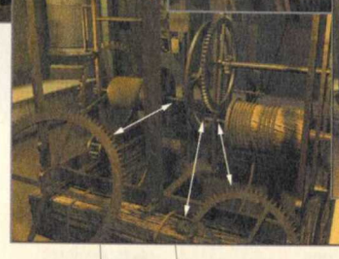
Dame 38

Dame 39

Dame 40


Dame 41


Dame 42


Dame 43

Choix du personnage : Rosemonde

Faites un pas en avant puis, face à la porte, retournez-vous.
Maintenant, cliquez cinq fois par-devant. Arrivé à la fourche, dirigez-vous à gauche. Cliquez huit fois en avant et, lorsque vous serez devant la faille, empruntez-la (**Dame 40**).

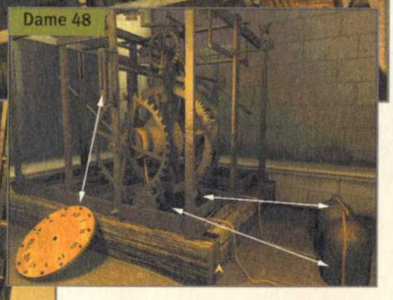
Avancez une fois puis dirigez-vous à droite pour sortir. Fin du huitième chapitre.

Dame 44

Dame 45

Dame 46

Dame 47


Dame 48

Neuvième chapitre

L'énigme de l'horloge

Le dernier acte du jeu !
Seul Jacques peut être sélectionné pour la fin de cette aventure. Le dénouement est proche. Allez ! il ne reste plus que l'énigme de l'horloge à résoudre. Voici donc les étapes à suivre :

Première étape

Vous devez tout d'abord désactiver l'automate. Pour cela, cliquez sur les emplacements indiqués ci-dessous (**Dame 41**) puis (**Dame 42**).

Deuxième étape

Maintenant, il faut placer trois engrenages dans le mécanisme de l'horloge (**Dame 43**).

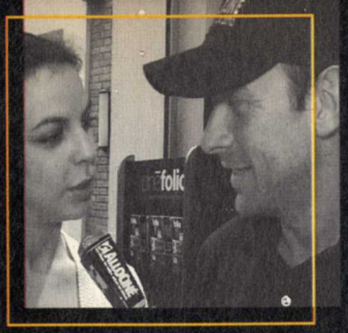
Troisième étape

Positionnez les deux objets dans le bon emplacement (**Dame 44**). Le premier objet se place à cet endroit : (**Dame 45**). Le second objet se fixe ainsi : (**Dame 46**).
Voici le résultat que vous devez obtenir au final : (**Dame 47**).

Quatrième étape

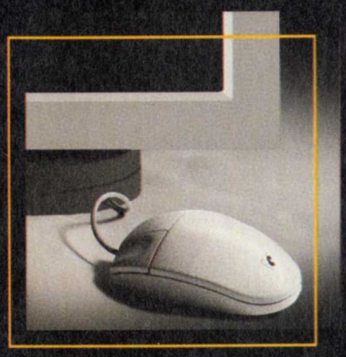
Installez le cadran horaire et placez les deux poids (**Dame 48**).

Le mécanisme étant opérationnel, l'horloge se met à fonctionner ! Il ne reste plus qu'à regarder la scène cinématique de fin pour terminer votre aventure...



ALLOCINÉ TV®

La chaîne qui donne envie d'y aller !



ALLOCINÉ.FR®

Le web qui donne envie d'y aller !

01 02 40 30 20 10®

Les Films, les Salles, même les Billets.

ÇA DONNE ENVIE D'Y ALLER !

La chaîne musicale
MCM
www.mcm.net

YAHOO!
www.yahoo.fr

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live
www.loisir.net

Europe 2

FINAL FANTASY VIII

Final Fantasy VIII vous entraîne dans une aventure palpitante, mêlant intrigues rebondissantes et magnifiques scènes cinématiques sur fond musical envoûtant. Vous ne pouvez que tomber sous le charme...

Simon (smohamedaly@loisir.net) **et Daniel** (dmohamedaly@loisir.net)

Éditeur : Eidos Interctive • **Texte :** Français • **Voix :** Aucune • **Sortie :** Février 1999 • **Config. mini :** Pentium II 300 64 Mo

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site : "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, copiez le fichier "SAVE" dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\EIDOS INTERACTIVE\SQUARE SOFT, INC\FINAL FANTASY VIII"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité avant !

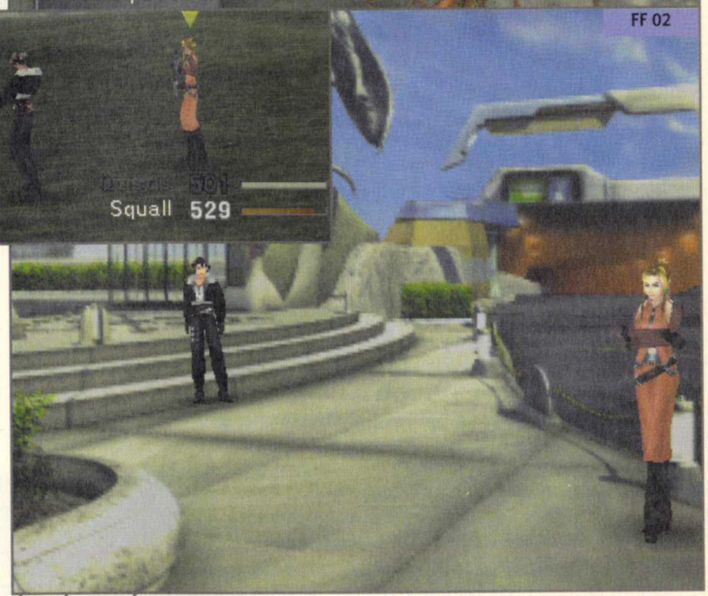
Vous êtes perdu(e) ? Vous cherchez désespérement à atteindre une localité ? Pas de panique ! La carte présentée sur cette page vous aidera à poursuivre votre aventure. Les têtes de Chocobos représentent les lieux où vous pourrez acheter ces bipèdes. Pour les extraterrestres, il s'agit en fait d'une miniquête que vous pourrez ou non choisir d'effectuer afin de remporter un objet spécial. Votre aventure commence dès à présent.
Partez à la découverte de votre destinée...

PREMIER CD

PREMIER ACTE : LA G-FORCE GOLGOTHA ET LA G-FORCE SHIVA

Après la magnifique scène d'introduction du jeu, qui vous donnera d'ailleurs un avant-goût de ce qui vous attend dans cette formidable aventure, parlez avec le docteur Kadowaki. Laissez-vous ensuite guider par Quistis Trepe, votre institutrice. Discutez avec la charmante demoiselle jusqu'à la salle de classe. À la fin du discours, allez de nouveau parler avec Quistis puis retournez vous asseoir à votre pupitre. Allumez votre ordinateur, choisissez la rubrique "Tutorial" et récupérez vos deux premières "Guardian Force" : **Golgotha** et **Shiva.** Équipez-vous de ces invocations. Si vous souhaitez mieux comprendre l'interface du jeu, explorez votre ordinateur. Vous en apprendrez beaucoup sur les options de contrôle. Quittez la salle de classe et rendez-vous près de l'ascenseur. Dialoguez avec le jeune homme afin qu'il vous donne vos sept premières cartes. Avec elles vous aurez l'opportunité de jouer contre diverses personnes tout au long de votre périple. Vous pourrez ainsi acquérir différentes cartes vous permettant d'obtenir des objets précieux. Empruntez l'ascenseur et dirigez-vous au Campus pour vous joindre au comité du festival. La bibliothèque n'étant pas très loin, allez y faire un tour. Vous y trouverez le magazine **Occult Fan I**. Rendez-vous à la Serre de combat et mesurez-vous à **Orchida (FF01)**.

Volez-lui les magies Morphée et Aphasie, puis abattez-le en lui assénant des coups d'épée. S'ils sont deux et que vous n'y parvenez pas, utilisez l'invocation Shiva pour les terrasser. Par malchance, si vous rencontrez **T-Rex**, fuyez immédiatement car vous ne serez pas de taille à l'affronter, du moins pour le moment. À présent, allez à la rencontre de Quistis qui vous attend à l'entrée du Balamb **(FF02).** Pour votre examen, votre instructrice se joindra à vous. Profitez-en pour l'équiper d'une de vos G-Force.



FINAL FANTASY VIII

Dès que vous serez à l'extérieur, vous aurez l'occasion d'augmenter votre niveau. Pour cela, commencez par combattre la créature **Elmidea (FF03)**. Volez-lui un maximum de magies Scan et Brasier, puis exterminez-la. Allez ensuite vers le bord de la mer et mesurez-vous aux **Diodon (FF04)**, détenteurs de la magie Glacier. Chaque victoire face à cette créature vous permettra d'augmenter de six PDC.
Augmentez les Capacités de vos invocations : **Créa-Mgi-Gla** (pour Shiva) et **Créa-Mgi-Cél** (pour Golgotha). L'apprentissage de "Créa-Mgi-Gla" permettra d'accroître la magie Glacier au niveau 2 (Glacier +). Cette magie vous apportera une aide précieuse dans la Mine de souffre. Lorsque votre niveau sera suffisamment élevé, rendez-vous dans la forêt au nord-est, à l'extérieur de la Mine. Affrontez **Larva (FF05)**, il est entouré par deux Elmidea.

Volez-lui ses magies (Foudre, Soin...). Ensuite, abattez-le afin d'obtenir l'objet **U-Boat**. Utilisez cet objet en dehors du combat sur Quistis afin qu'elle apprenne la limite : **Ultra Waves**. Vous pourrez rencontrer lors de vos déplacements une créature portant le nom de **Xylopode** ; si c'est le cas, volez-lui un maximum de magie Soin avant de l'éliminer (**FF06**). Vous êtes fin prêt pour passer votre examen ! Empruntez le passage qui mène à la mine.

Deuxième acte : La G-Force Ifrit

Devant l'entrée de la mine, choissez le temps qu'il vous faudra pour anéantir **le gardien Ifrit**. Je vous conseille de sélectionner une durée de dix minutes. Cela vous permettra d'obtenir un salaire plus élevé en cas de victoire. Pénétrez dans la Mine et suivez le chemin.
Continuez votre route en avançant tout droit jusqu'à apercevoir le démon **Ifrit (FF07)**. Avant de l'affronter, assurez-vous que chacun de vos personnages soit équipé d'une invocation. Le gardien Ifrit possède 1068 HP. Utilisez, dès le début du combat, l'invocation Shiva, puis scannez-le. Ensuite, faites appel à vos G-Forces à tour de rôle, pour le terrasser. La victoire entre vos mains, vous recevrez des objets précieux ainsi que la G-Force Ifrit.

VOUS NE SAVEZ PAS QUELS SONT LES DANGERS DE LA LISTERIA MONOCYTOGÈNE ? AUCUN PROBLÈME, VENEZ VOUS EN PAYER UNE BONNE TRANCHE SANS DANGER SUR WWW.LOISIR.NET !

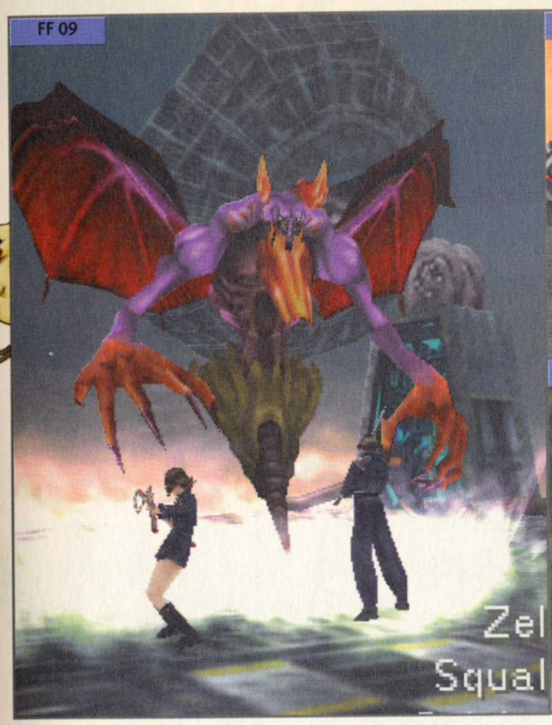
En sortant de la Mine, n'oubliez pas de combattre **Succube**, détenteur de la magie Brasier. Si vous avez la capacité requise, transformez-le en carte en utilisant la capacité de Golgotha : Carte. Maintenant, sortez de la Mine et retournez à Balamb. Allez vous changer dans le Dortoir, puis reposez-vous et sauvegardez votre partie. Partez en direction du hall principal afin de rencontrer Zell et de connaître votre prochaine mission.

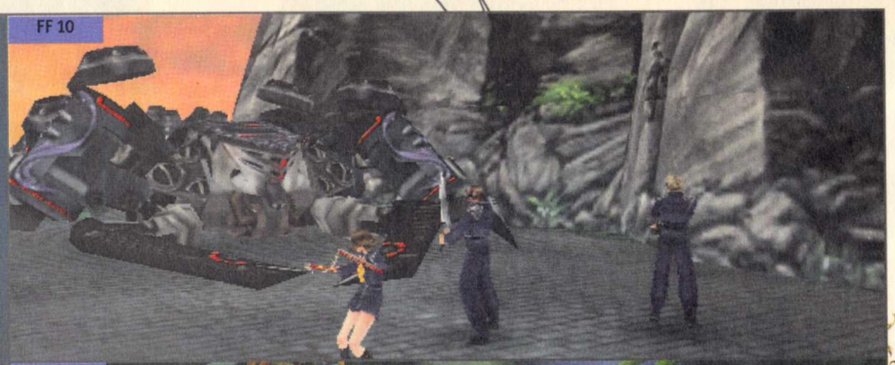
Troisième acte : La ville de Dollet

Retrouvez vos coéquipiers au Parking, puis direction le Port de Balamb qui se situe à l'est. Votre examen de passage se déroulera à la ville de Dollet, qui est couramment sous le contrôle des Forces Galbadian. Rejoignez le Port de Balamb et embarquez dans le navire pour Dollet. Zell et Seifer feront maintenant partie de votre équipe. Équipez Zell d'une G-Force afin qu'il puisse utiliser des magies et accroître ses caractéristiques. Suivez Seifer et combattez tous vos assaillants le plus rapidement possible pour augmenter votre salaire. Lorsque vous arriverez à la fontaine **(FF08)**, discutez avec Seifer, puis suivez-le en direction du centre émetteur. Pulvérisez **Arconada** en utilisant l'invocation Shiva. Par la suite, vous rencontrerez sur votre route Selphie qui se joindra à votre équipe. Équipez-la d'une G-Force et ne sautez surtout pas en contrebas. Si vous le faites quand même, votre salaire diminuera.

Quatrième acte : La Tour de Communication

Faites le tour par la droite, et pénétrez dans la Tour de Communication. Récupérez la magie, sauvegardez, puis prenez l'élévateur. Au début de l'affrontement, vous combattrez le **lieutenant Biggs**. Il possède 705 HP. Volez-lui la magie Esuna et prenez-en le plus possible (celle-ci est extrêmement utile pour guérir les états secondaires). Par la suite, **Wedge** viendra au secours de Biggs. Il aura 640 HP. Volez-lui la magie Soin et utilisez-la sur vos membres, puis concentrez-vous sur Biggs en utilisant la plus puissante de vos invocations. Lorsque vous





Pour réussir le test des élèves SEED, il vous faudra répondre de la manière suivante :

Test 1 : OUI, NON, OUI, OUI, OUI, NON, NON, OUI, NON, NON
Test 2 : OUI, NON, OUI, OUI, OUI, NON, OUI, OUI, NON, NON
Test 3 : NON, NON, OUI, NON, OUI, OUI, OUI, NON, OUI, NON
Test 4 : NON, OUI, OUI, OUI, NON, NON, OUI, OUI, NON, NON
Test 5 : NON, NON, NON, OUI, OUI, NON, NON, OUI, OUI, OUI
Test 6 : OUI, NON, OUI, OUI, NON, NON, OUI, OUI, NON, OUI
Test 7 : OUI, OUI, OUI, OUI, OUI, OUI, NON, OUI, OUI, NON
Test 8 : NON, OUI, NON, NON, OUI, OUI, NON, NON, OUI, NON
Test 9 : NON, OUI, NON, NON, NON, NON, NON, NON, OUI, OUI
Test 10 : OUI, NON, NON, NON, NON, NON, NON, NON, OUI, NON
Test 11 : OUI, OUI, NON, OUI, OUI, NON, OUI, NON, NON, OUI
Test 12 : NON, OUI, NON, NON, OUI, NON, OUI, NON, OUI, NON
Test 13 : OUI, NON, NON, NON, OUI, NON, NON, NON, NON, NON
Test 14 : OUI, OUI, OUI, OUI, NON, OUI, OUI, NON, OUI, NON
Test 15 : OUI, OUI, NON, NON, NON, NON, NON, OUI, NON, OUI
Test 16 : OUI, NON, NON, OUI, NON, OUI, NON, NON, OUI, NON
Test 17 : OUI, NON, NON, NON, OUI, NON, NON, OUI, NON, NON
Test 18 : OUI, NON, NON, NON, OUI, NON, NON, NON, NON, NON
Test 19 : OUI, NON, NON, OUI, NON, NON, NON, NON, NON, OUI
Test 20 : OUI, OUI, NON, OUI, NON, OUI, OUI, OUI, NON, NON
Test 21 : OUI, OUI, OUI, OUI, NON, NON, OUI, OUI, OUI, NON
Test 22 : NON, NON, NON, OUI, NON, NON, NON, OUI, OUI, NON
Test 23 : OUI, NON, NON, NON, NON, OUI, OUI, OUI, OUI, OUI
Test 24 : OUI, OUI, NON, NON, OUI, OUI, NON, NON, NON, OUI
Test 25 : OUI, NON, OUI, OUI, OUI, NON, NON, OUI, NON, NON
Test 26 : OUI, OUI, NON, OUI, NON, OUI, NON, OUI, NON, NON
Test 27 : ON, OUI, NON, NON, NON, NON, OUI, NON, OUI, NON
Test 28 : OUI, NON, NON, OUI, OUI, OUI, NON, OUI, NON, NON
Test 29 : NON, NON, NON, OUI, OUI, NON, NON, NON, OUI, NON
Test 30 : NON, OUI, NON, NON, NON, NON, OUI, NON, NON, NON

infligerez suffisamment de dégâts aux soldats, un souffle les balaiera et **Sulfura** fera son apparition **(FF09)**.

Il possède 3523 HP. Volez-lui la G-Force **Ondine** et la magie Double. Faites très attention car son attaque vous infligera de sérieux dégâts. Il vous sera donc conseillé d'utiliser la magie Soin quand votre niveau de HP sera au plus bas. Utilisez la plus puissante de vos invocations et les magies dont vous disposez afin de le réduire à néant. En gagnant le combat, vous récupérez les objets précieux. Cela fait, vous n'aurez que trente minutes pour regagner votre navire. Le **Goliath** fera son apparition et vous attaquera. Dès le début du combat, utilisez l'invocation Golgotha et la magie Foudre. Lorsque celui-ci s'affaissera **(FF10)**, fuyez en appuyant simultanément sur **les touches C** et **W** du clavier.

Si vous ne suivez pas ce conseil, votre ennemi se régénérera et vous devrez renouveler l'opération. Il faudra alors le combattre de nouveau pour le faire vaciller. Heureusement pour vous, il existe trois petites astuces pour éviter ces combats. **La première astuce** sera d'utiliser **la touche directionnelle Gauche**, à l'endroit où vous aviez rencontré Selphie pour passer le premier obstacle. **La deuxième astuce** sera de marcher pour descendre la route. **La troisième astuce** se situera au pont ; courez à droite et, lorsque le robot sautera vers la droite, courez à gauche mais pas trop vite afin que le robot saute à gauche. Il ne vous restera plus qu'à courir vers la droite pour l'éviter.

Cinquième acte : Le Bal

Sortez du navire et discutez avec Quistis. Dirigez-vous à la Gare et mettez-vous près du quai afin de récupérer votre premier magazine **Timber Maniacs**. Partez à l'hôtel et montez l'escalier afin de prendre le deuxième magazine **Timber Maniacs** sur la table.
Revenez au Balamb et dans le hall principal, discutez avec Quistis, Shu et Cid. Ensuite, allez vers la droite pour rencontrer Seifer et lui parler. Il est temps pour vous de vous rendre au premier étage par l'ascenseur. Discutez avec tout le monde dans le hall et attendez les résultats de l'examen. Lorsque Cid vous remettra votre promotion, parlez-lui afin d'obtenir **un mouchard de combat**. C'est une option qui vous permettra de connaître vos performances. Pour y accéder, entrez dans l'option "Tutorial". Maintenant, allez vous changer dans le Dortoir afin d'assister au bal. Discutez avec Quistis, puis rejoignez-la à la Serre de combat. Cela fait, équipez-la d'une G-Force. Une multitude de créatures dangereuses rôdent dans les parages. Prenez sur votre gauche jusqu'au point de

sauvegarde et montez. Ensuite, battez-vous contre **Lygus** qui possède 1538 HP, ainsi que les trois **Cujo** qui ont quant à eux 287 HP chacun **(FF11)**.

Volez les magies Blindage, Carapace, et utilisez la magie Aphasie sur Lygus. Il ne vous restera plus qu'à l'achever. Sortez de la serre de combat. Dans la chambre de Squall, récupérez le **Fanzine des Fanas de Flingues du mois d'avril**. Prenez le temps de jouer aux cartes afin d'obtenir **les cartes MiniMog** et **Quistis**. Vous pourrez éventuellement entrer dans votre ordinateur et regarder le journal intime de Selphie. Par la même occasion, passez les tests de niveau des Seed. Une série de trente tests, composés de dix questions chacun, vous sera proposée. Plus votre niveau de Seed augmentera, plus votre salaire sera élevé (Niveau 30 = 20 000 Gils).

Sixième acte : Nosferatu

Dirigez-vous à l'entrée du Balamb pour recevoir votre prochaine mission, puis discutez avec Cid. Il vous donnera un objet : **L'Aladore**. Avant de l'utiliser, assurez-vous d'avoir sauvegardé. Vous pourrez utiliser cette Aladore à tout moment du jeu. La G-Force **Nosferatu** apparaîtra alors **(FF12)** et il aura 8000HP. Pour le vaincre, utilisez sa magie Quart sur lui, et restaurez-vous à maintes reprises car son attaque destructrice vous occasionnera de sérieux dégâts. La magie Quart n'étant pas suffisante, il vous faudra lui asséner des coups pour en venir à bout. Lorsque vous aurez gagné, la G-Force Nosferatu se joindra à vous et vous obtiendrez sa carte. Avant de quitter Balamb, jouez aux cartes avec Cid et obtenez la carte **de Seifer**. Allez à la Gare de Balamb et payez au contrôleur 3000 Gils afin d'obtenir le billet de train **(FF13)**.

Septième acte : L'hôtel Galbadia

Dans le train, parlez avec Zell et Selphie puis entrez dans votre compartiment. Continuez de converser (vous recevez **le journal des amis des chiens n°1**) puis au bout d'un certain temps, vous tomberez dans un rêve. Ce sera la première fois que vous rencontrerez Laguna Loire et ses deux compagnons : Kiros et Ward. Longez la forêt vers la droite et parvenez au véhicule blindé **(FF14)**. Pénétrez-y et vous serez automatiquement amené dans la ville de Deling. Allez à l'hôtel Galbadia et descendez à droite par l'escalier. Parlez à la serveuse et allez vous asseoir à votre table habituelle. Discutez avec Kiros et Ward puis approchez de Julia, la pianiste. Après le concert, parlez de nouveau avec vos compagnons puis remontez par l'escalier. Allez voir le réceptionniste et rendez-vous dans la chambre de Julia. Discutez avec elle. Squall reprendra alors conscience et se retrouvera à la Gare de Timber.

Huitième acte : Le Train

Approchez-vous du jeune homme près de l'escalier. Vous devez lui donner le bon mot de passe. Choisissez la dernière option : "Mais les hiboux sont encore là". Suivez-le ensuite dans son parcours. Les présentations faites à Zone et à Watts, ils vous demanderont de parler avec la Princesse (une personne qui ne vous est pas inconnue). Discutez avec Linoa, puis suivez-la. Après la réunion qui définira les objectifs de votre mission, retourner dans la chambre de Linoa. Récupérez le **journal des amis des chiens n°2** sur le sofa. Il s'agit de la deuxième limite de la Princesse. À présent, allez parler à Watts et dites-lui que "c'est bon". Votre mission commence. Effectuez les codes que Linoa vous donnera, mais n'oubliez pas de jeter un coup d'œil vers la droite ou vers la gauche **(FF15)**. La mission accomplie, vous serez dans le wagon du Président. Assurez-vous que vos membres soient bien équipés et que vous avez au préalable sauvegardé votre partie. Parlez à Linoa puis partez affronter le clone du Président. Il aura 778HP. Après une première défaite, il montrera son vrai visage en se transformant en monstre. **Écorché (FF16)** possède 3650 HP. Utilisez la magie Esuna et Soin sur lui. Comme c'est un mort-vivant, il perdra beaucoup d'énergie. Utilisez la magie Double sur vos membres et renouvelez l'opération. En aucun cas vous ne devrez utiliser une magie à effet anormal sur lui, sinon la défaite sera imminente.

Neuvième acte : La ville de Timber

Discutez avec Watts pour vous rendre à la chaîne de télé. Faites des allers-retours au niveau du

pont. Un jeune homme fera son apparition. En lui parlant, vous obtiendrez une potion **(FF17)**. À chaque rencontre avec ce même personnage, vous recevrez une potion supplémentaire (vous pouvez donc en obtenir à volonté). Sachez cependant que cette astuce ne peut fonctionner que dans la mesure ou votre équipe est composée du personnage, Linoa ou Quistis. Allez au Pet Shop et achetez pour 2000 Gils, le **journal des amis des chiens, n° 3 et 4**. Entrez dans le Timber Maniacs **(FF18)** et ramassez le magazine **Timber Maniacs** ainsi qu'un autre **magazine** dans la pile de livres près de la réceptionniste.

Allez en direction du Pub et combattez les deux soldats **(FF19)**. Vous obtiendrez une carte. Entrez dans le Pub et parlez de la carte à l'homme assis devant la porte du fond**.** Il vous donnera **la carte de Tomberry**. Sortez par la porte et sauvegardez votre partie. Longez la ruelle puis montez les escaliers. Regardez l'émission transmise sur l'écran géant et rejoignez Quistis. Suivez ensuite Linoa pour aller vous cacher près de Timber Maniacs. Discutez avec tous les personnages, le temps d'établir un plan afin de quitter la ville. Ceci fait, sortez de la maison et parlez au soldat (il s'agit de Watts). Dirigez-vous à gauche et dialoguez avec Zone (déguisé en vieillard). Il vous remettra des tickets pour prendre le train.

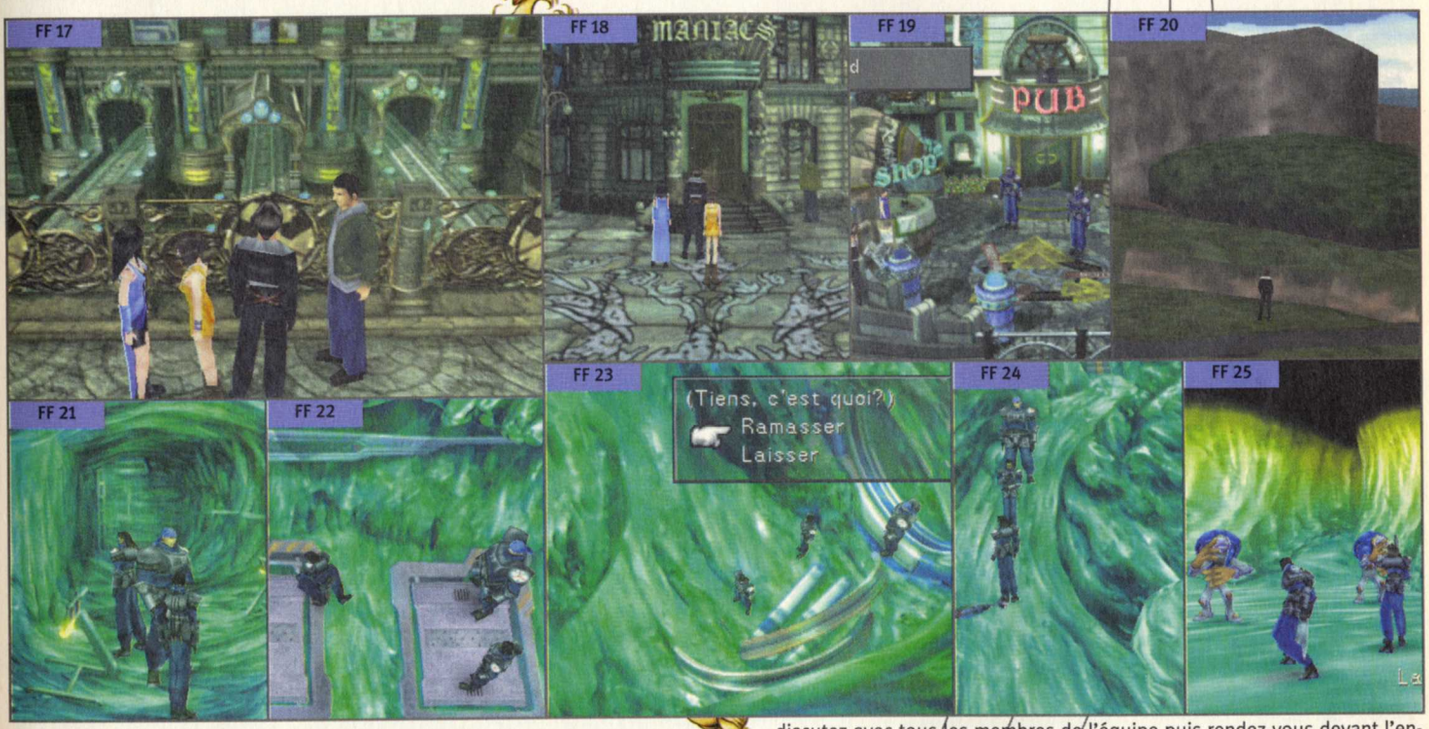
gauche. Lorsque vous apercevrez un détonateur sur le sol **(FF24)**, appuyez sur le bouton rouge, puis sur le bouton bleu pour engendrer un éboulement de rochers.

Pas envie d'attendre deux mois le prochain PC Soluces ? Retrouvez-le jour après jour sur : www.loisir.net.

Prenez ensuite l'escalier et continuez vers la gauche. Poussez le rocher, puis récupérez la magie Soin. Pour obtenir la limite de Quistis : Degenerator, vous devrez affronter **Elastos (FF25)** et le vaincre. Il vous cédera l'objet **Gen-X**. Ensuite, utilisez cet objet sur Quistis afin qu'elle apprenne la limite **Degenerator**. Sauvegardez votre partie et empruntez le passage du haut. Le combat remporté face aux deux soldats, vous effectuerez un saut vertigineux du haut d'une falaise...

Onzième acte : La ville de Delling

Avant d'entrer au Galbadia, allez dans la forêt, puis combattez **Feng (FF26)** et **Anaconda (FF27).** Ils vous permettront d'augmenter vos capacités (la capacité **Piller** de la G-Force Nosferatu vous sera très utile). Pénétrez dans le Galbadia **(FF28)**, avancez tout droit et montez l'escalier. Entrez dans la salle d'attente ;



Dixième acte : La Forêt des rêves

Embarquez dans le train en direction de l'Académie de l'est. Parlez avec toute votre équipe, puis descendez du train et allez au nord-est afin de parcourir la forêt **(FF20)**. Vous allez de nouveau pénétrer dans un monde parallèle et diriger Laguna avec son équipe. Arrivé à la passerelle, combattez les soldats et avancez toujours tout droit. Ce site regorge de nombreux secrets. Vous pourrez trouver deux anciennes clés, une magie Soin et une des limites de Quistis. Pour cela, commencez par descendre par l'échelle. Dans le tunnel, ramassez **la première clé (FF21)**.

Laguna va la perdre, mais ne vous inquiétez pas, c'est normal. Partez dévisser la dalle et poursuivez votre route **(FF22)**. À l'intersection, placez-vous à droite et appuyez sur la touche X du clavier afin d'obtenir la **deuxième clé (FF23)**. Maintenant, continuez votre route toujours par la

discutez avec tous les membres de l'équipe puis rendez-vous devant l'entrée principale. Vous pourrez aussi jouer aux cartes avec un jeune homme afin d'obtenir **la carte Goliath**. Pour votre nouvelle mission, un tireur d'élite se joindra à vous. Cela fait, prenez le train à l'est de Galbadia et rendez-vous à la ville de Deling.

À présent, vous avez la possibilité de **modifier vos armes** en entrant dans des magasins d'équipement. Regardez les objets qui vous manquent. Ensuite, avec la capacité "Piller", lorsqu'un combat aura lieu, vous n'aurez qu'à utiliser cette option pour voler les objets rares que les monstres auront dissimulés. Parlez au contrôleur puis entrez dans un véhicule. Dirigez-vous dans la maison de Caraway. Descendez et parlez au soldat bleu sur votre droite **(FF29)**. Il vous demandera **un code** pour pouvoir accéder à cette maison. Ce code se trouve dans **la Tombe des Rois inconnus**. Heureusement pour vous, il vous donnera la carte du Temple, mais il vous manquera la croix de signalisation afin de vous repérer sur la carte ; cela vous coûtera la modique somme de 5000 Gils.

FINAL FANTASY VIII

Douzième acte : La Tombe des Rois

Avant de vous rendre à la Tombe, allez dans la forêt et combattez **Malaku**. Volez-lui les magies Décubitus et Rafale. Ensuite, rendez-vous à la Tombe. À l'intérieur du labyrinthe, sur le sol, se trouve une épée. Appuyez sur **la touche X du clavier** afin d'obtenir **le code (FF30)**. Cela fait, dirigez-vous toujours à droite de la carte pour affronter une première fois **Tauros (FF31)**. Utilisez sa magie Carapace sur vos membres, et volez-lui la magie Vie. Ensuite, utilisez la magie Décubitus sur votre adversaire afin qu'il ne puisse plus se restaurer, et abattez-le en utilisant vos invocations.

Le combat gagné, Tauros s'enfuira. Maintenant, dirigez-vous dans la petite salle tout à fait à gauche de la carte afin de dévisser **le mécanisme**. Partez ensuite dans la pièce située en haut de la carte et enlevez **la chaîne** qui permettra à l'eau de pénétrer dans le bassin. Cela fait, rendez-vous au centre de la carte, là où se trouve le **pont (FF32)**. Franchissez-le et vous affronterez Tauros et Taurux. Utilisez la magie Décubitus sur vos deux ennemis, puis assénez-leur des coups et utilisez vos invocations afin d'en finir avec eux. La victoire entre vos mains, ces G-Forces se joindront à vous.

Treizième acte : La Parade

Retournez à la ville de Deling et donnez le code au soldat qui vous a remis la carte (Code : 2.0.0). Il vous conduira vers la maison de Caraway. Parlez à Linoa puis suivez le Major. Le plan mis au point, vous pouvez à présent visiter la ville. Commencez par récupérer le magazine **Timber Maniacs** qui se situe dans la chambre d'hôtel en bas du lit. Si vous en avez la possibilité, allez changer vos armes et faites quelques achats d'objets. Revenez ensuite dans la maison de Caraway pour former les équipes. Suivez le Major qui vous guidera vers le lieu des opérations. Avec Quistis, retournez dans la demeure de Caraway pour présenter vos excuses à Linoa. Enfer et damnation ! Vous avez été enfermé dans le bureau. La mission risque d'être compromise. Lorsque vous contrôlerez Linoa, ouvrez la **bouche d'égout** sur votre droite. Descendez l'échelle et partez toujours vers la gauche pour obtenir le **Fanzine des Fanas de Flingues du mois de mai**. Quittez ce lieu par l'endroit où vous êtes entré puis grimpez successivement sur les caisses. Montez sur la plate-forme afin de rencontrer la sorcière Edea. Approchez-vous d'elle et parlez-lui. Il s'ensuivra une scène cinématique. Maintenant, avec Quistis, prenez **un verre** sur le meuble qui se situe sur la gauche **(FF33)**, et placez-le entre les mains de la statuette à droite de ce même meuble.

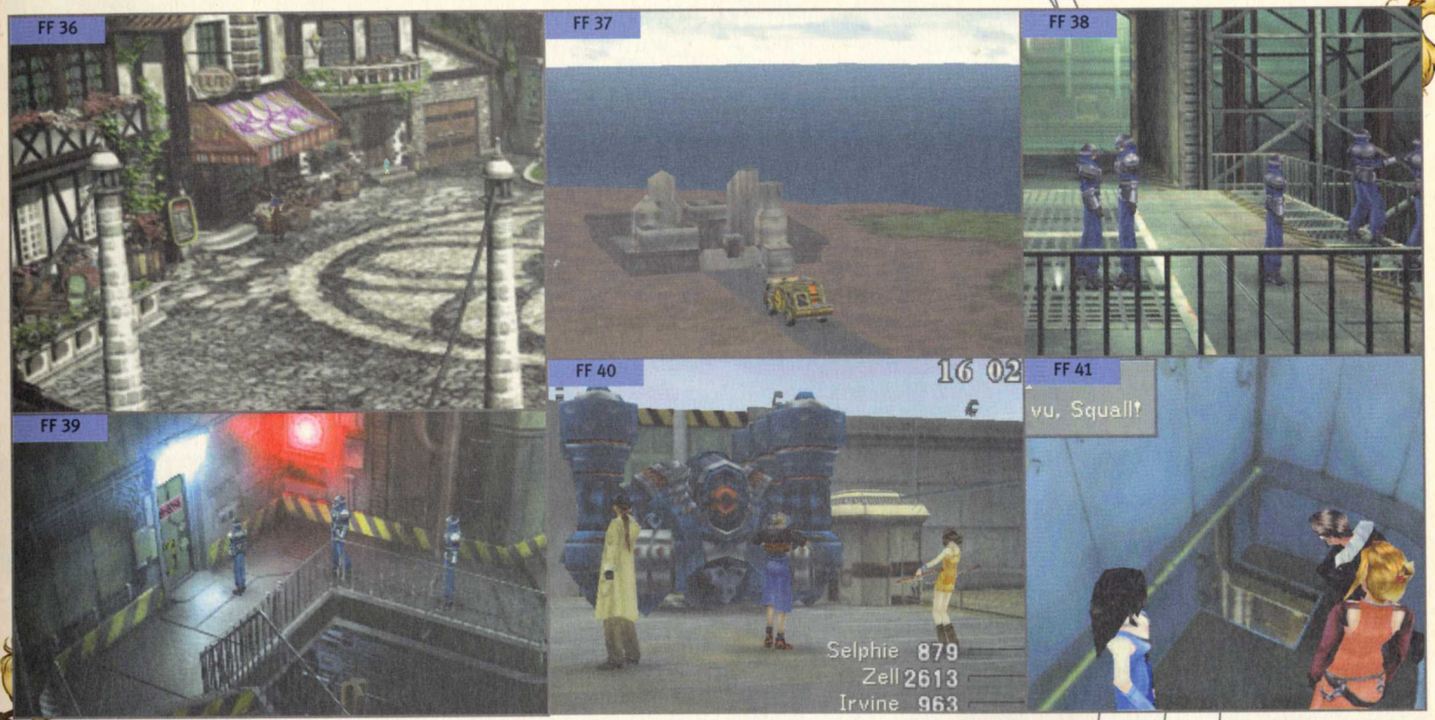
Un passage secret se dévoile. Il vous sera facile de sortir des égouts. Vous n'aurez qu'à sauter sur les roues lorsque vous serez bloqué afin de continuer votre route. Durant votre parcours, vous serez amené à combattre **Formicide,** qui détient la magie Ankou et l'objet **Étoile**. Cet objet permettra à Quistis d'obtenir la limite **Firmament**. Cela fait, dans la peau de Squall, suivez Irvine et allez sauver Linoa aux prises avec deux **Iguanors**. Affrontez-les ! **(FF34)**. Volez-leur **l'invocation Ahuri**, puis utilisez vos pouvoirs pour les anéantir. Ouvrez la dalle **(FF35)** et pénétrez-y.

Récupérez l'arme de sniper et discutez avec votre équipe. Avec Quistis, poursuivez votre parcours jusqu'à la sortie de l'égout. Sauvegardez votre partie et montez par l'échelle. Atteignez le sommet de la bâtisse puis actionnez le levier au signal. Lorsque Irvine aura manqué son tir, Squall n'aura pas d'autre alternative que d'affronter Seifer qui possèdera 1150 HP. Pour le vaincre, utilisez vos plus puissantes invocations. Cela fait, **Edea** vous combattra. Elle possède 7000 HP. Utilisez l'invocation Ahuri et volez-lui les magies Soin+, Anti-sort, Double et Vie. Ensuite, utilisez vos invocations afin de remporter la victoire.

Deuxième CD

Premier acte : La Patrouille

Partez à l'auberge **(FF36)** afin de rencontrer Kiros. Ressortez et franchissez le pont jusqu'au magasin d'objets. Faites une patrouille en combattant Larva, puis



revenez à l'auberge, montez l'escalier et faites votre rapport à Raine. Retournez ensuite dans votre chambre pour vous reposer.

Deuxième acte : La Prison

Assurez-vous d'avoir au préalable équipé Zell d'une G-Force et de Magies. Discutez avec votre équipe puis partez récupérer les armes au niveau 8 en affrontant les soldats. Vous serez amené par la suite à combattre Biggs et Wedge. Utilisez la magie Cécité sur eux et volez-leur la magie Boomerang. Ensuite, abattez-les avec vos invocations. Lors de votre parcours, vous pourrez jouer aux cartes avec trois personnes qui se situent au niveau 5, 10 et 11. En gagnant les parties, vous récupérerez quelques objets. Atteignez le niveau 12 et retrouver Squall. Quitter la salle de tortures, appuyez sur **le bouton rouge** lorsque Zell vous le demandera, et continuez votre route jusqu'à une autre issue. Appuyez sur la touche X du clavier en face de la porte blindée pour créer une explosion. Divisez votre équipe en deux. Avec la première, dirigée par Squall, montez tout en haut jusqu'au niveau 12. Avec la seconde, partez en sens inverse jusqu'au sous-sol. Vous affronterez deux **Exoskelet** et un Soldat d'élite. Utilisez l'invocation Golgotha afin de remporter la victoire. Le combat gagné, Squall va actionner un interrupteur. Retournez sur vos pas (à l'endroit où vous venez de vaincre vos ennemis) puis traversez la passerelle. Après la scène cinématique, utilisez la touche directionnelle droite du clavier afin de passer l'obstacle : sinon, dites adieu à la vie.

Troisième acte : La Base militaire

Pendant que Squall et son équipe partiront en train vers BGU, votre objectif sera de vous rendre à la base des missiles **(FF37)** et de saboter le lancement. À l'intérieur du site, insérez la carte d'accès (dans l'appareil situé entre les portes), parlez aux deux soldats (couloir à gauche du deuxième point de sauvegarde). Ils vous demanderont de transmettre un message dans la salle des missiles **(FF38)**. Obéissez aux ordres puis retournez leur parler. Vous avez à présent accès à la salle de contrôle **(FF39).** Dans la pièce, dirigez-vous vers l'interrupteur et appuyez sur n'importe quel bouton. Le terminal désactivé, sortez de la salle et discutez avec les gardes. Dites-leur que vous "alliez les appeler" afin de donner l'alarme. Vous pourrez ainsi vous débarrasser d'eux. Retournez au deuxième point de sauvegarde et restez cool avec l'officier en lui donnant un coup de main.

Le fût déplacé, parlez à l'officier puis sortez de la salle. Placez-vous en face du tableau de bord sur votre droite et actionnez-le. Choisissez l'option "Réglage Cible" puis "Taux d'erreur". Réglez le taux au maximum avec la touche directionnelle droite du clavier. Cela fait, sélectionnez l'option "Mise à jour des données" et choisissez "Yes". Maintenant, quittez l'interface de l'ordinateur et dirigez-vous en bas. Parlez au soldat près de l'escalier pour qu'il vous laisse passer. À l'étage supérieur, combattez les soldats puis, lorsque vous déclencherez le compte à rebours qui sera de vingt minutes, sortez de la base afin d'affronter **Omniborg (FF40),** qui possèdera 8400 HP. Utilisez sa magie Carapace sur vos membres et invoquez Golgotha ainsi que la magie Foudre X pour en finir avec lui.

Quatrième acte : Le Chef Cid

Vous devrez affronter divers monstres dans le Balamb afin d'aider vos camarades. Ces monstres se situeront aux endroits suivants : Bibliothèque, Serre de combat, Parking, Dortoir, Cafétéria, Campus et Infirmerie. Surtout, n'oubliez pas de parler avec les individus que vous aurez sauvés afin d'obtenir différents objets. Shu fera son apparition près de l'ascenseur. Suivez-la jusqu'au niveau 2 et discutez avec elle. Cela fait, reprenez l'ascenseur, puis entrer dans le bureau de Cid. Parlez-lui et retournez de nouveau dans l'ascenseur. Une panne vous bloque à l'intérieur. Parlez à votre équipe, actionnez le bouton sur votre droite puis appuyez avec la touche X du clavier sur **la plaque** située sur le sol **(FF41)** afin d'accéder à un passage.

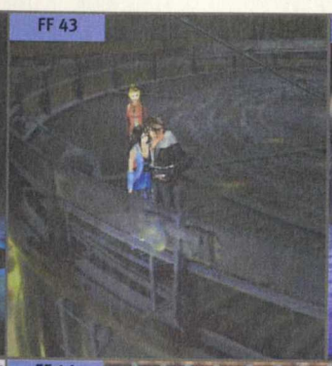
Ouvrez la trappe pour descendre au niveau inférieur. Longez le conduit puis empruntez l'échelle. Traversez ensuite la porte et tournez la grande valve **(FF42)** afin de faire apparaître une échelle. Quittez la pièce et descendez. Poursuivez votre chemin, montez l'échelle et vous atterrirez dans une salle. Tapotez sur l'ordinateur. Ressortez par la vitre brisée et placez-vous à l'endroit où vous apercevrez une barrière avec un clignotant vert **(FF43)**. Appuyez dessus afin de vous frayer un chemin, puis descendez par l'échelle. Enclenchez le levier près du point de sauvegarde puis enregistrez votre partie.

Maintenant, vous devrez affronter deux **Cyanides**. Utilisez l'invocation Shiva et

Golgotha pour en finir avec eux puis empruntez l'échelle. Contemplez les scènes cinématiques. Parlez avec Cid puis allez faire un tour pour vérifier le moral des troupes. Le vaisseau flottant à présent dans la mer, vous pouvez vous reposer. Au Dortoir, réveillez-vous et partez en direction du Hall Principal. Cela fait, prenez l'ascenseur pour atteindre le sous sol pour affronter **Odyssey**. Détruisez la coquille du milieu avec l'invocation Golgotha et la magie Foudre X. **Shumi** apparaîtra alors **(FF44)**. Utilisez l'invocation Ahuri, puis utilisez deux de vos membres pour attaquer les deux sphères. Ensuite, volez-lui **l'invocation Leviathan** et combattez Shumi avec le troisième membre, en utilisant l'invocation Golgotha. Procédez de la même façon pour en venir à bout. Le combat gagné, rendez-vous à l'infirmerie et parlez à Cid. Retournez ensuite vers le hall principal. Shu vous demandera d'aller au premier étage. Un vaisseau Galbadia est en approche ! Partez à la recherche d'Ellone (elle se trouve à la bibliothèque). Sortez de votre chambre et suivez les ordres de Cid pour votre nouvelle mission. Empruntez l'ascenseur pour atteindre le pont du premier niveau. Vous pouvez dès à présent sortir du vaisseau.

Pénétrez dans la maison de vos voisins afin de le voir consoler la fille du propriétaire de l'hôtel. Maintenant, allez distraire le soldat à l'entrée de Balamb pour que le garçon puisse discuter avec le propriétaire de l'hôtel. Partez à l'hôtel et parler avec les deux soldats, puis dirigez-vous vers le port et discutez avec le garde près du chien **(FF45)**. Retournez parler avec la mère de Zell, puis dirigez-vous vers la Gare. Partez ensuite de nouveau au port, parlez au chien qui vous conduira à Raijin. Retournez à l'hôtel et affronter **Raijin** et ses deux acolytes. Utilisez la magie Carapace sur vos membres et invoquez Nosferatu, Shiva, Ifrit pour en venir à bout. Le combat gagné, entrez dans l'hôtel afin de vous confronter à **Fujin** et **Raijin (FF46)**. Dès le début du combat, volez **l'invocation Zéphyr**, puis utilisez la magie Carapace sur vos membres. Concentrez vos attaques sur Raijin et restaurez-vous en utilisant la magie Soin de Fujin. En aucun cas vous ne devrez utiliser l'invocation Golgotha ainsi que les magies Foudre X et Rafale, sinon vous restaurerez l'énergie de vos ennemis. N'hésitez pas à utiliser les magies Quart et Cyanure afin de remporter la victoire.

FF 42


FF 43

FF 44

FF 45

FF 46

FF 47
Fanzine des Fanas de Fling

Cinquième acte : L'horizon des Pêcheurs

Partez à la rencontre du maire de ce village. Quittez les lieux puis suivez le maire. Pendant l'attaque, lors de votre parcours, vous combattrez **Barbarian**. Utilisez la capacité Piller et abattez-le en invoquant Shiva. Utilisez l'objet Chevrotine sur Quistis afin d'obtenir la limite : **Mitraille**. Maintenant, partez combattre **Omniborg**. Utilisez la capacité Piller et invoquez Golgotha pour en venir à bout. Cela fait, pénétrez dans la maison à votre droite et ramassez le magazine **Timber Maniacs**. Sortez de la maison, puis retournez dans le vaisseau pour assister au concert. Celui-ci terminé, sortez de votre chambre et rendez-vous sur la plate-forme de contrôle où vous attendent Quistis, Shu et Nida.

Sixième acte : Balamb

Parlez à Nida et dirigez-vous au nord en direction de Balamb. À l'entrée de la ville, discutez avec le soldat pour qu'il vous laisse passer. Visitez la maison de Zell et parlez à sa mère. Discutez avec l'enfant et il s'en ira.

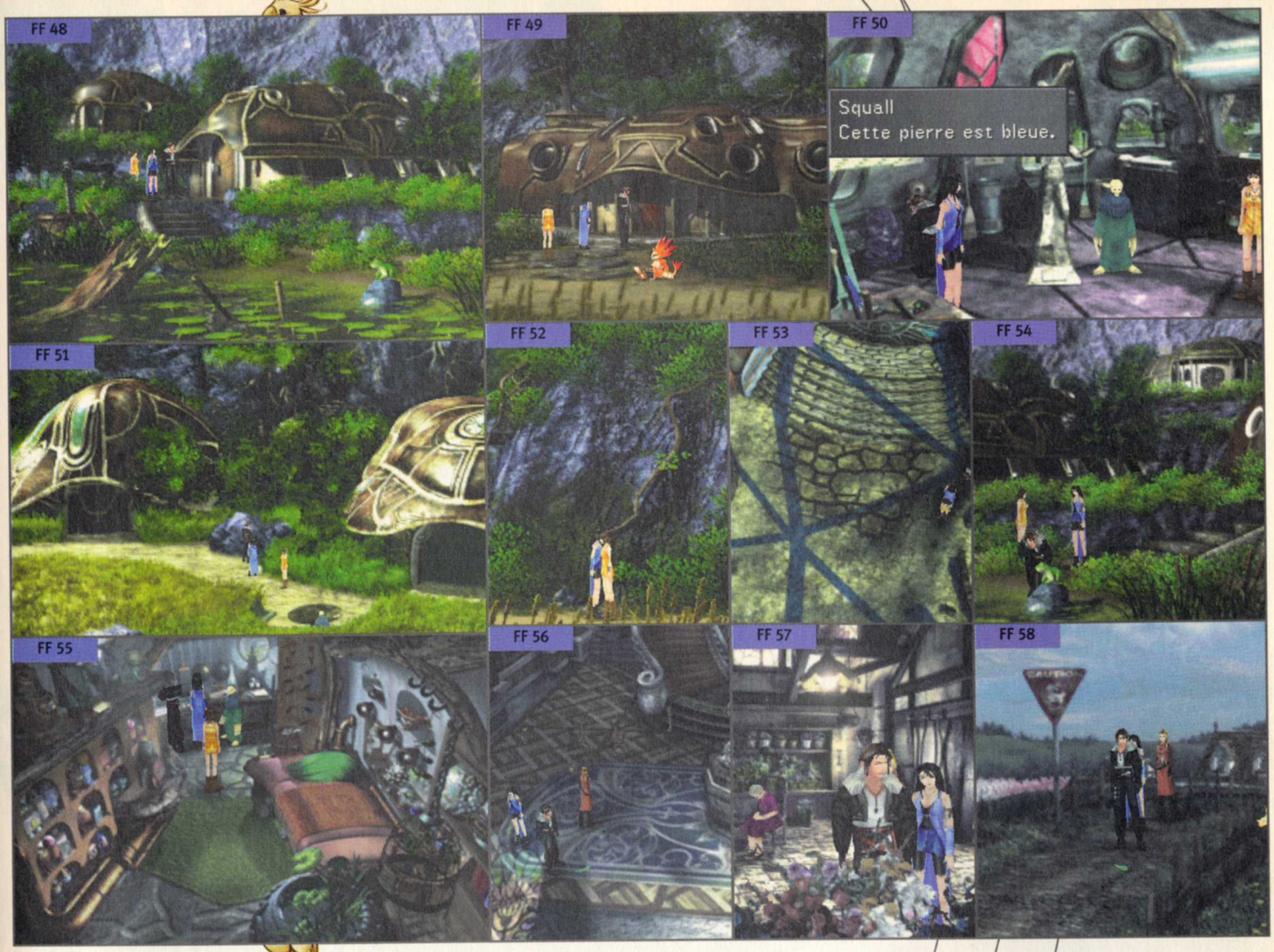
Septième acte : Trabia

Avant d'entrer à Trabia, combattez Aphide. Il se trouve à l'extérieur de cette ville. Utilisez la capacité Piller pour lui voler l'objet House et abattez-le en lui assénant des coups. Utilisez cet objet sur Quistis pour qu'elle obtienne la limite **Acid**. Suivez Selphie et parlez à son amie, qui est près de la statue de Gargouille. Allez à droite récupérer le magazine **Timber Maniacs**. Puis partez vers le terrain de basket et discutez avec votre équipe. La mémoire vous revient peu à peu. Allez vers la droite et parlez avec les gens pour découvrir l'emplacement d'un trésor. Retournez vers la statue de Gargouille, puis avancez de cinq pas pour obtenir le **Fanzine des Fanas de Flingues du mois d'août (FF47)**. Jouez aux cartes avec l'amie de Selphie et obtenez sa carte.

Huitième acte : Les Secrets

OBJECTIF 1 : LE VILLAGE DES SHUMIS

Le village se situe au nord de la carte. Pénétrez-y et empruntez l'ascenseur. Dirigez-vous dans le magasin du sculpteur **(FF48)** et discutez avec lui.



Ensuite, partez voir l'Ancien **(FF49)**, puis revenez parler au sculpteur. Il vous demandera de retrouver différentes pierres. Avant de commencer la quête, dès que vous obtiendrez une de ces pierres, vous devrez revenir voir le sculpteur.

La pierre bleue se situe à gauche du sculpteur **(FF50)**, **la pierre de vent** se situe en dehors de l'hôtel vers la gauche **(FF51)**, **le roc de vie** se situe près des racines de l'arbre **(FF52)**, **la pierre d'ombre** se situe à droite de l'ascenseur **(FF53)**.

Pour **la pierre d'eau**, il vous faut d'abord aller à l'endroit où se situe la grenouille **(FF54)**. Le sculpteur vous annoncera que cette pierre est factice. Pénétrez dans la maison de l'artisan et positionnez-vous à gauche **(FF55)** de lui afin d'obtenir la vraie pierre. Vous obtiendrez alors un objet de la part de l'ancien. Il s'agit de **l'invocation Phœnix**. Lorsque vous l'utiliserez, le Phœnix fera son apparition aléatoirement lors de vos combats. Maintenant, allez discuter avec le domestique dans la maison du sculpteur, puis revenez voir l'Ancien et parlez avec lui. Dialoguez avec le Moomba assis sur l'herbe. Suivez-le jusqu'au magasin, puis retournez voir l'ancien et parlez-lui à nouveau. Revenez chez le scupteur et discutez avec le domestique, puis allez chez l'artisan et parlez-lui. Retournez encore une fois voir l'Ancien. Il vous demandera de convaincre l'artisan de prêter main-forte au domestique et au sculpteur. Pour cela vous devrez revenir à l'Horizon des pêcheurs et vous rendre dans le magasin près de la Gare. Parlez au Mécano pour qu'il vous donne **une poupée Moomba**. Maintenant, retournez à Sumi village et donnez la poupée à l'artisan. Allez ensuite voir l'Ancien pour obtenir une nouvelle option.

OBJECTIF 2 : LE VILLAGE WINHILL

Assurez-vous que Quitis fasse partie de votre équipe. Traversez le pont et visitez la grande maison à droite de celle de Laguna. Parlez au propriétaire et il vous demandera de l'aider à retrouver **les quatre morceaux d'un vase**. **Le premier morceau** se situe vers l'armure, examinez-la puis récupérez le fragment **(FF56)**, **le deuxième morceau** se trouve dans la maison de la veille fleuriste, au niveau des fleurs blanches **(FF57)**. **Le troisième morceau** est près du panneau des Chocobos **(FF58)**.

Attrapez un Chocobo afin d'obtenir le morceau. Si vous n'y arrivez pas, renouvelez l'opération jusqu'à l'obtenir. Vous pourrez, par la même occasion, attraper tous les Chocobos et récupérer des objets précieux. **Le quatrième morceau** se situe dans l'auberge. Montez l'escalier et discutez plusieurs fois avec la jeune femme afin d'obtenir des informations. Redescendez, dirigez-vous vers la table où est posée une fleur blanche et examinez-la **(FF59)**. Parlez avec le fantôme de Raine, puis examinez le chat pour obtenir le dernier morceau. Donnez les morceaux au propriétaire de la grande maison et il vous donnera une récompense.

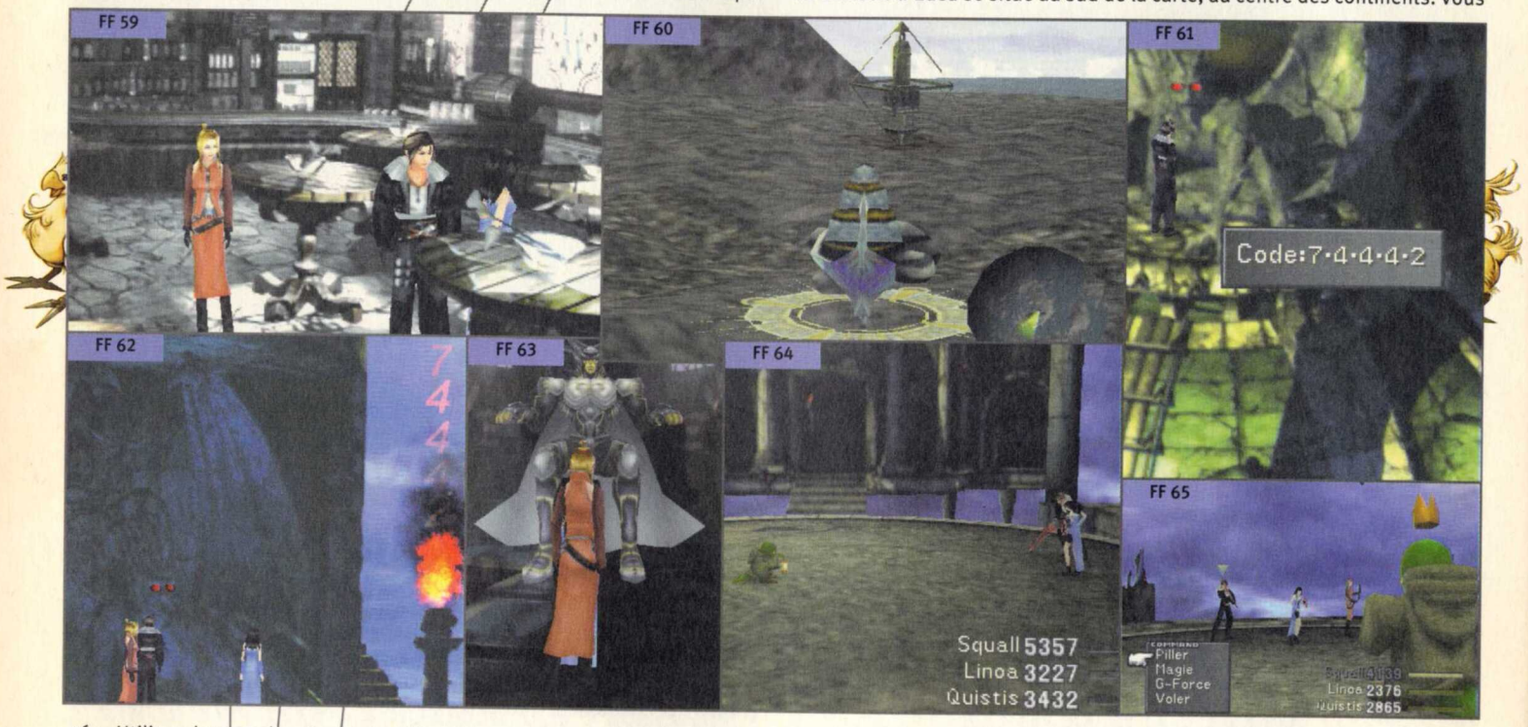
OBJECTIF 3 : LA G-FORCE ODIN

Dirigez-vous au centre du cratère au sud-est de la carte pour apercevoir **un temple en forme de losange (FF60)**. Pénétrez-y, avancez tout droit, puis prenez l'élévateur. Ensuite, montez l'échelle de gauche et actionnez le bouton. Descendez et actionnez le bouton. Un escalier va apparaître, emprun-

tez-le. Montez par l'échelle, de gauche, récupérez l'œil gauche de la statuette, puis redescendez et escaladez l'escalier sur votre droite.
Mettez l'œil gauche sur la gargouille pour obtenir **un code (FF61)**, puis récupérez **les deux yeux** de la gargouille. Retournez vers la première statuette et placez les deux yeux **(FF62).** Effectuez le code pour ouvrir une porte en contrebas. Pénétrez à l'intérieur et préparez-vous à défier le gardien **Odin (FF63)**. Dès le début du combat, volez-lui la magie Triple et l'objet Bonus Chc, puis utilisez les magies Triple et Booster sur vos membres. Cela fait, utilisez vos magies les plus puissantes afin de l'anéantir. Le combat gagné, vous recevrez la carte d'Odin, 20 AP ainsi que la G-Force Odin qui apparaîtra aléatoirement lors de vos divers combats.

OBJECTIF 4 : LE G-FORCE TOMBERRY SENIOR

Prenez l'élévateur et redescendez pour combattre successivement vingt-neuf **Tomberry (FF64)**. Pour vaincre Tomberry, utilisez l'invocation Nosferatu et la magie Quart. Le **Tomberry Senior** fera son apparition après les vingt-neuf combats **(FF65)**. Ce combat va durer au moins trente minutes. Alors, avant de l'affronter, veillez à ce que vos membres soient bien équipés. Utilisez les magies Booster et Carapace sur vos compagnons, puis volez-lui les magies Soin Max et Vie Max. Elles vous seront d'un grand secours lorsqu'il utilisera son attaque contre vous. Invoquez Shiva et Golgotha afin d'en venir à bout.



OBJECTIF 5 : LA VILLE DE TIMBER

Sauvez la petite fille près de la Gare puis, à l'hôtel, récupérez le magazine **Timber Maniacs**.

OBJECTIF 6 : LA VILLE DE DOLLET

Rendez-vous au Pub et montez par l'escalier. Sur la table de Blackjack, récupérez le magazine **Timber Maniacs**, puis jouez aux cartes avec l'entraîneur. La partie gagnée, suivez-le dans une salle privée. Il vous remettra plusieurs cartes. Examinez la pile de magazines pour obtenir des options. En jouant avec lui à plusieurs reprises, vous pourrez récupérer **la carte de la G-Force Ondine.** Dirigez-vous dans la maison de l'artiste située au sud du Pub (là où se trouve un petit garçon). Écoutez les dialogues et regardez la peinture. Suivez le peintre jusqu'à la plage, puis discutez avec lui et la petite fille. Cela fait, revenez chez l'artiste, regardez à nouveau la peinture, puis dirigez-vous à la section de Dollet au nord vers la fontaine. Vous apercevrez un chien. En examinant le collier vous obtiendrez une Potion.

OBJECTIF 7 : LA VILLE DE DELING

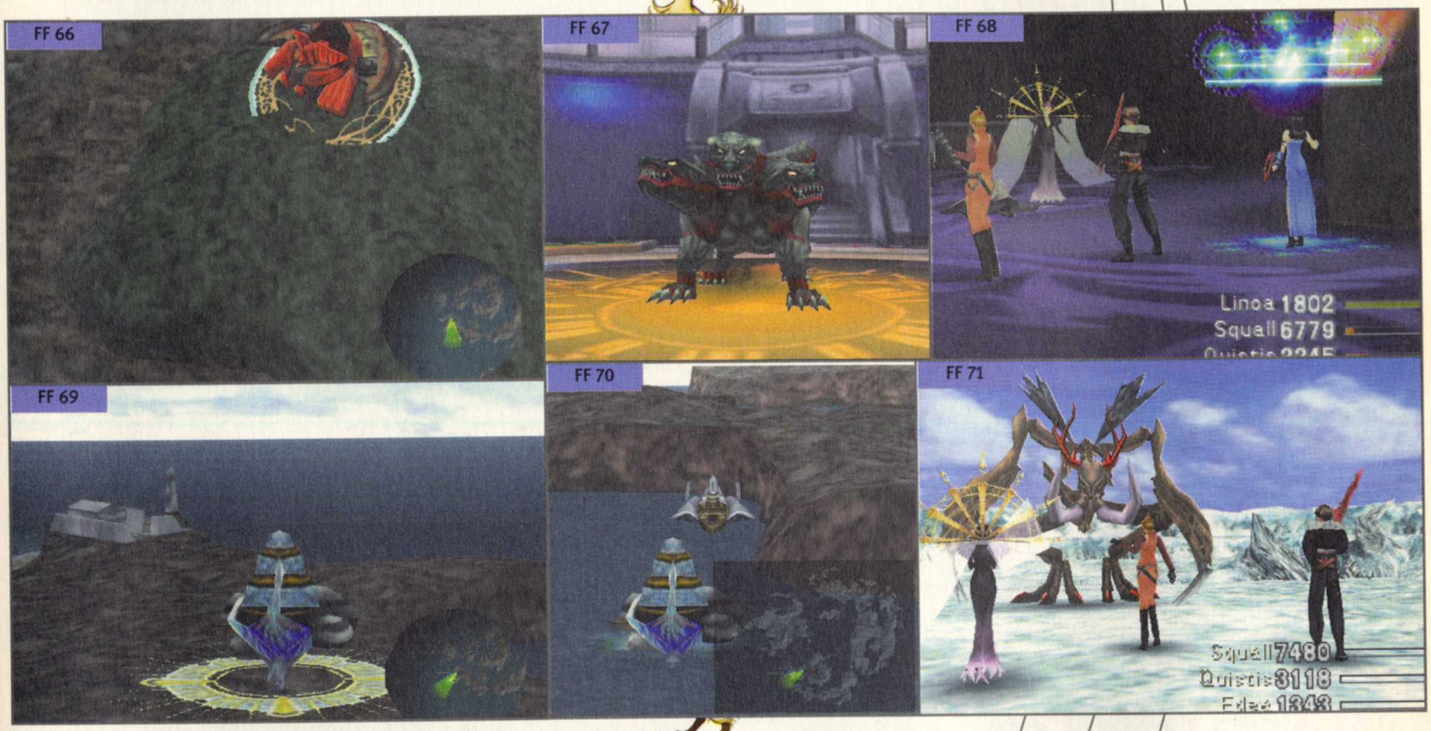
Dans la demeure du Major, jouez aux cartes avec **Caraway**. Pour obtenir **la carte de Linoa**, vous devez d'abord perdre la partie en utilisant la carte d'Ifrit. Rejouez ensuite avec lui pour gagner et récupérer la carte de Linoa. Maintenant, si vous souhaitez reprendre la carte d'Ifrit, il faudra vous rendre à l'Horizon des Pêcheurs. Dirigez-vous à droite de la maison du maire afin d'apercevoir Martine. Jouez aux cartes avec lui et récupérez la carte d'Ifrit.

Neuvième acte : Le Vaisseau

La Maison d'Edea se situe au sud de la carte, au centre des continents. Vous apercevrez le vaisseau du Galbadia **(FF66)**. Donnez les ordres suivants : préparer l'attaque, préparer la défense, protéger les petits. Une fois de plus vous devrez former deux équipes. Rendez-vous au campus pour retrouver Zell. Après avoir parlé à tous vos ami(e)s, retournez sur la plate-forme de contrôle. N'oubliez pas d'équiper vos membres car l'attaque sera rude. Combattez **les soldats** dans la salle de classe, puis suivez les instructions. Après votre discours, allez chercher le petit garçon. Lorsque vous devrez combattre un soldat dans les airs, commencer par appuyer sur la touche X du clavier. Choisissez ensuite "Faire autre chose" et appuyez de nouveau sur la touche X.
Sélectionnez l'option "Ouvrir la sortie de secours". Assénez à votre ennemi des coups de poing, puis des coups de genou. Ensuite, parez toutes ses attaques. Vous obtiendrez **une option secrète**.

Infiltrez le Balamb et récupérez **le passe 1** (couloir de gauche, chambre à droite) au niveau 2. Ensuite, retournez au rez-de-chaussée et empruntez le couloir à gauche du point de sauvegarde. Traversez le terrain de hockey, puis poursuivez votre chemin jusqu'à une salle de cours. Récupérez **le**

Passe 2. Allez maintenant au niveau 3 pour ouvrir une porte. Poursuivez votre chemin jusqu'au hall principal. Avant d'affronter **Cerberus (FF67),** partez dans la salle de classe sur votre gauche, afin d'obtenir **le passe 3**. Retournez au Hall principal et défier Cerberus. Volez-lui sa magie Triple et utilisez-la sur vos membres. Ensuite, utilisez la magie Anti-sort sur lui, et abattez-le en invoquant Golgotha. Prenez l'ascenseur qui se situe près de salle de réception au niveau 2, et combattez **Seifer**. Volez-lui sa magie Booster et utilisez-la sur vos membres. Exterminez-le en invoquant Shiva et en utilisant la magie Quart. Rendez-vous ensuite à l'auditorium. Vous affronterez **Edea** ainsi que Seifer **(FF68)**. Volez **l'invocation Alexander** et utilisez la capacité "Piller" sur Seifer et Edea. Cela fait, utilisez les invocations Ahuri et Zéphyr ainsi que les magies Quart et Booster afin d'en venir à bout.



Troisième CD

Premier acte : La maison d'Edea

Dirigez-vous vers **la maison d'Edea** (**FF69**). Récupérez le magazine de **Timber Maniacs** puis suivez Cid afin de rencontrer son épouse. Dialoguez avec Edea puis jouez aux cartes avec elle pour obtenir la carte à son effigie. Si vous ne possédez pas encore la carte de Seifer, faites une partie avec Cid. Après les informations que vous aurez récoltées, retournez voir Linoa dans le vaisseau. Vous contrôlerez à nouveau Laguna. Combattez **Griffon** une première fois, puis une seconde. Invoquez Shiva et utilisez la magie Quart afin de remporter la victoire.

Deuxième acte : Le navire d'Ellone

Revenez voir **Edea** et discutez avec elle. Elle vous demandera de rechercher le navire d'Ellone, qui est caché quelque part au centre du continent. Elle vous remettra **une lettre** vous permettant de monter dans le navire en question. **Le navire** se situe au nord de la maison d'Edea **(FF70)**. Abordez-le et remettez la lettre au leader. Discutez avec les gens et récupérez le magazine **Timber Maniacs**. Remettez le "magazine cochon" à Zone pour qu'il vous donne l'objet **Carte baptême** et **la carte du G-Force Shiva**.

Troisième acte : Le Grand Lac

Retournez voir Linoa et partez pour la gare de l'horizon des pêcheurs. Edea se joindra à votre équipe. Parlez-lui puis direction Esthar à l'Est. Une fois sur la carte du monde, dirigez-vous à droite vers le cratère. Continuez votre route toujours tout droit. À l'intersection, partez vers la droite et sauvegardez votre partie. Poursuivez votre route par la gauche et affrontez **Hornet (FF71)**. Pour le vaincre vous pourrez soit utiliser la capacité "Ranimer", soit la capacité "Arnica". Si vous ne possédez pas encore ces deux capacités, vous devrez alors utiliser les Potions sur lui afin d'en venir à bout. Ensuite, prenez sur votre droite (des interférences vont apparaître), appuyez dans le vide puis montez par l'échelle **(FF72)** afin de pénétrer dans la ville cachée d'Esthar.

Quatrième acte : Laguna

Empruntez l'élévateur et poursuivez votre chemin. Vous retournez dans le monde parallèle ! Équipez **Kiros** et **Wards** avant d'entamer le combat contre Elastos et les deux soldats. Faites très attention à son attaque Degenerator (cette attaque pourrait éliminer immédiatement un de vos membres). Lorsque vous passerez le laboratoire, écoutez la conversation du **docteur Geyser,** puis sortez. Revenez sur vos pas et ramassez le **Fanzine des Fanas de Flingues du mois de Juin**. Empruntez l'ascenseur, combattez les soldats puis suivez le docteur. Après une seconde bataille, asseyez-vous sur le socle pour monter à l'étage supérieur. Éliminez vos ennemis puis tapotez sur l'ordinateur à droite. Regardez par la vitre et tapotez à nouveau sur l'ordinateur. Cela va déverrouiller la porte au niveau inférieur. Rebroussez chemin et allez délivrer Ellone.

Cinquième acte : La ville d'Esthar

Visitez Esthar et n'oubliez pas de vous rendre au centre commercial afin d'acheter une multitude d'objets et de magazines très rares. Rendez-vous à l'entrée de

la ville et allez vers le bas pour la quitter **(FF73)**. Louez un véhicule (pour cela, activez le panneau de contrôle). Partez à **Tears Point** et récupérez l'objet **Bague du chef de gare (FF74)** qui n'est autre que **l'invocation Helltrain**. Pour l'invoquer, il faudra trouver divers objets qui sont : 6 "Globe d'acier", 6 "Remède +" et 6 "Germe". Vous pourrez obtenir l'objet "Globe d'acier" en combattant "Wendigo". En utilisant la capacité "Créa-Mgi-Méd" vous créerez l'objet "Remède +". En volant ou en abattant "Xylomid", vous obtiendrez l'objet "Germe" ainsi que la limite : **Infection** pour Quistis. Lorsque vous aurez obtenu tous les objets requis, appuyez sur l'objet Bague du chef de gare pour que l'invocation Helltrain se joigne à vous.

Sixième acte : Interception

Rendez-vous à Lunar Gate pour retrouver toute votre équipe. Après les explications du scientifique, retournez à Esthar Aérodrome. Rendez-vous au laboratoire du Docteur Geyser. Parlez au docteur, puis sortez du Laboratoire. Vous n'aurez que vingt minutes pour intercepter le Lunatic Pandora. Les trois points d'impact seront les suivants **: le premier impact** se situera au centre ville **(FF75)** (à la sortie du Laboratoire, allez deux fois à droite puis empruntez le chemin du haut, vous devrez ensuite monter l'escalier sur votre gauche et continuer tout droit). **Le deuxième impact** se situera près de l'entrée de la ville **(FF76)** (pour y parvenir, suivez le même trajet que pour l'impact 1 mais au lieu de monter par l'escalier de gauche, continuez tout droit). **Le troisième impact** se situera au nord du centre commercial à droite du deuxième impact **(FF77)**. Attendez le vaisseau au point d'impact (touche Q pour estimer le temps) et lorsque vous le verrez, pénétrez-y puis visitez-le de fond en comble. Une fois que vous serez expulsé du vaisseau, il s'ensuivra une scène cinématique qui vous emmènera dans l'espace avec Squall.

Septième acte : La Base lunaire

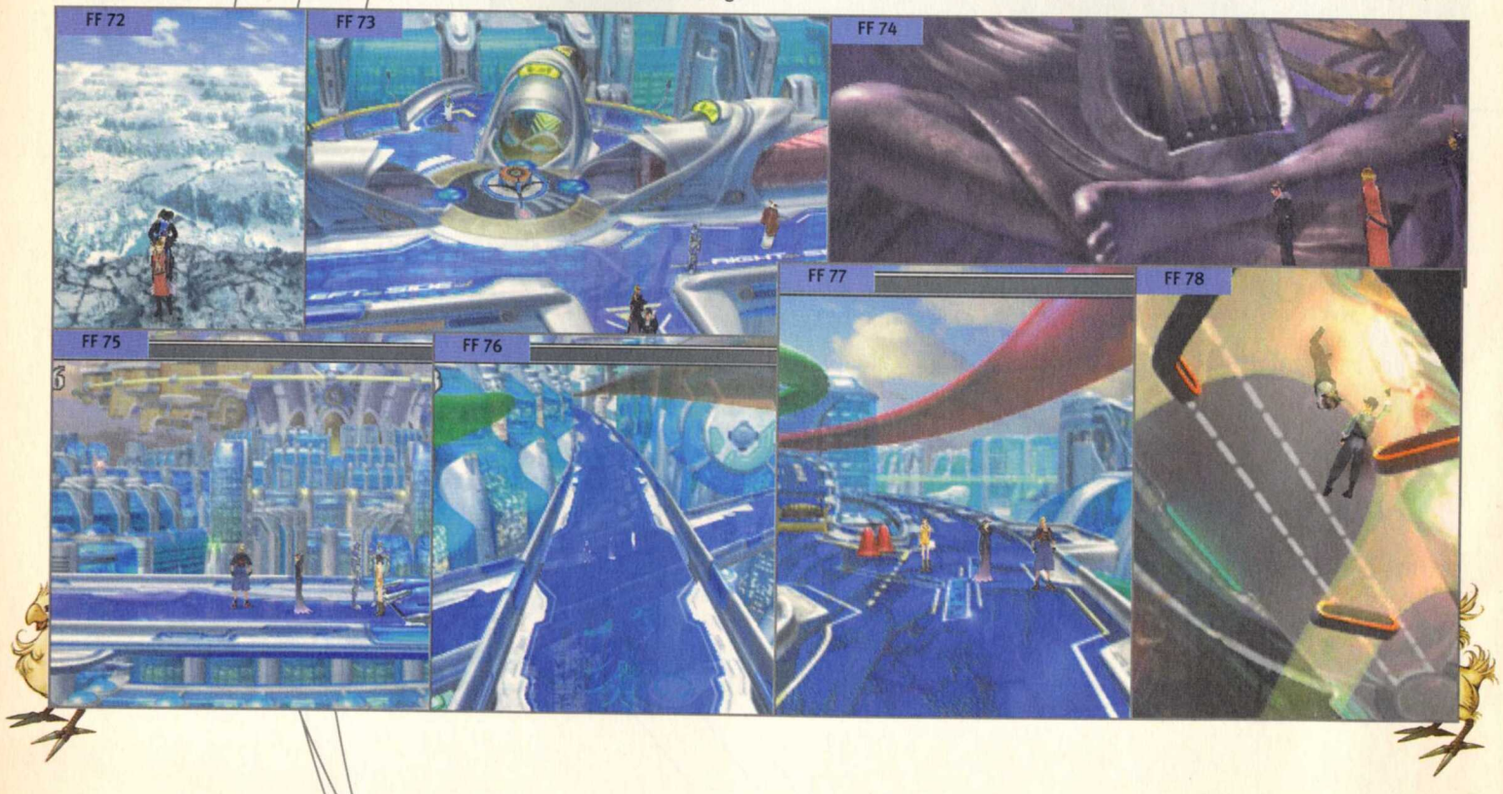
Donnez la lettre au médecin et amenez Linoa dans la capsule. Sauvegardez et prenez la direction la salle de contrôle. Regardez l'écran de contrôle sur la droite puis dirigez-vous à gauche et montez à l'étage supérieur pour rencontrer **Ellone**. Retournez voir Linoa et suivez-la jusqu'à la salle de contrôle. Regardez l'ordinateur puis remontez au niveau supérieur et entrez dans la salle des combinaisons sur votre gauche **(FF78)**. Enfilez une combinaison en ouvrant le sas sur votre droite puis allez à la rencontre de Linoa. Retournez dans la salle de contrôle. Parlez à tous les membres puis suivez Ellone afin de quitter le vaisseau et admirez la scène cinématique. En parlant à Ellone, vous ferez différents bonds dans le passé. Partez ensuite au secours de Linoa en utilisant **la touche Z** pour vous rapprocher rapidement d'elle. Pénétrez enfin dans le vaisseau **Ragnarok**.

Huitième acte : Le Vaisseau Ragnarok

Entrez dans le vaisseau, sauvegardez et sortez de la salle. Descendez les escaliers et abattez les monstres dans un ordre de couleurs. En effet, ces monstres ne disparaîtront que si vous abattez deux monstres de la même couleur à chaque fois. Je vous conseille d'exterminer ces monstres en commençant par le **rouge**, puis le **violet**, ensuite par le **jaune** et, enfin, le **vert**. Les monstres vaincus, vous pourrez prendre l'élévateur **(FF79)**. Après de longues discussions, revenez dans le vaisseau et dirigez-vous dans **la salle de contrôle** (votre équipe vous y rejoindra). Quittez la pièce et montez sur l'élévateur. Direction le Mausolée !

Neuvième acte : Le Monument de la Sorcière

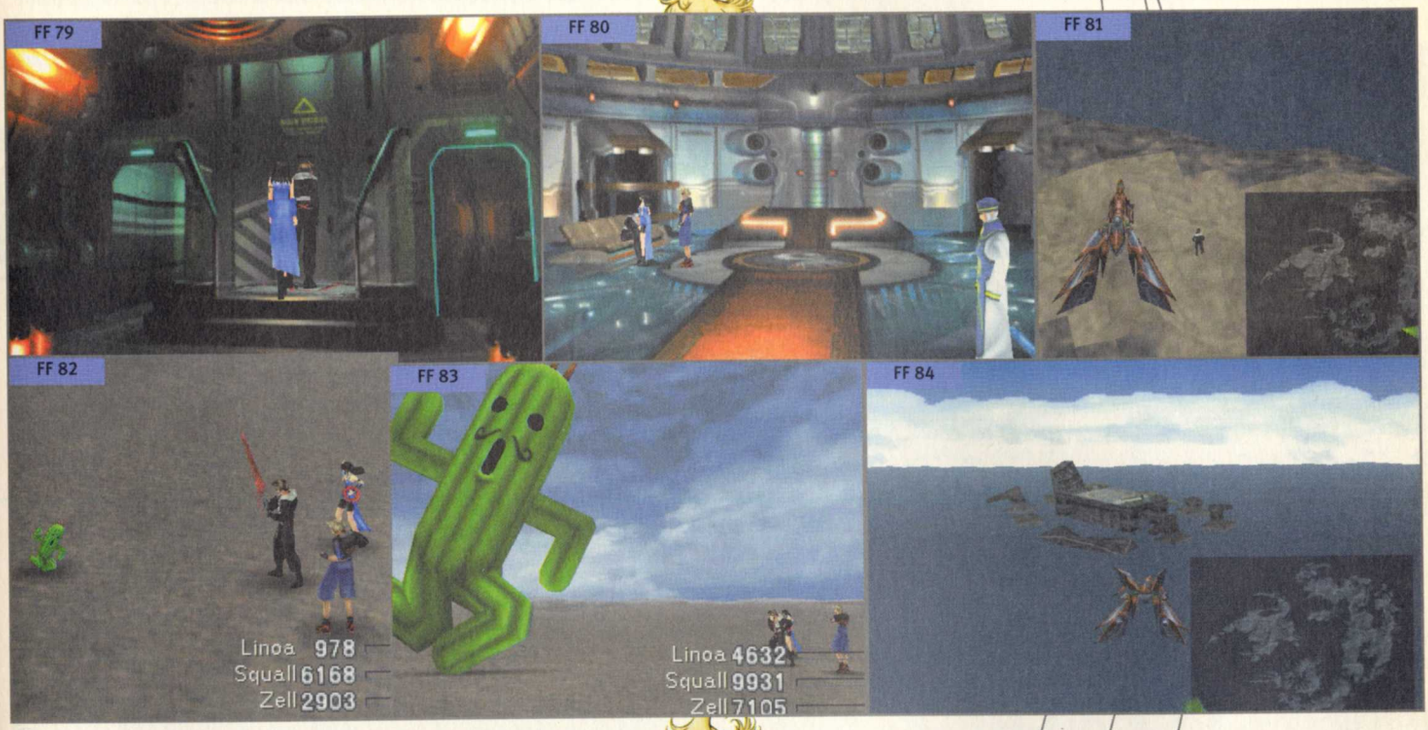
À présent vous pourrez aller d'un endroit à l'autre de la carte. Il vous suffira d'ouvrir la carte et d'appuyer sur le lieu de destination que vous désirez afin de vous y rendre automatiquement. Parlez aux deux soldats qui se trouvent au **Memorial** et allez sauver Linoa. Retournez à la **maison d'Edea** et suivez le chien Angel en direction du champ de fleur. Cela fait, dirigez-vous au **Palais d'Esthar** (résidence présidentielle)**.** Asseyez-vous **(FF80)** afin que le docteur Geyser sorte de sa chambre. Maintenant, quittez la pièce et prenez sur votre gauche pour rencontrer Laguna, Kiros et Ward. Jouez aux cartes avec Laguna afin d'obtenir **la carte de Squall**. Parlez avec Laguna et vous vous retrouverez dans votre vaisseau.



Dixième acte : Les Secrets

OBJECTIF 1 : L'EXTRATERRESTRE

Lors de votre périple, vous avez dû être étonné d'apercevoir de temps à autre un OVNI. Eh bien oui ! Vous n'avez pas rêvé, les extraterrestres sont bel et bien présents dans l'univers de ce jeu ("X-Files" a dû les mettre sur la voie). Votre objectif sera de les intercepter. Pour cela, vous devrez vous rendre à divers endroits de la carte. Équipez-vous de **la capacité No-Combat** et dirigez-vous aux alentours du village de Winhill afin de rencontrer votre **premier OVNI**. Puis partez au sud de la ville de Timber, vers la plage, afin de trouver **le deuxième OVNI**. Allez en direction du désert, vers l'est, pour voir **le troisième OVNI**. Maintenant, dirigez-vous vers la péninsule qui se situe à l'est de Trabia pour rencontrer **le quatrième OVNI**. Cela fait, volez en direction du plateau qui se situe au nord de la forêt de Grandidi, et posez-vous. Vous affronterez un **OVNI**. Réduisez-le en cendres afin d'obtenir un objet. Équipez un de vos membres de la capacité **Objets**, puis obtenez par tous les moyens **cinq Élixirs** dans votre inventaire. Partez vers Balamb, puis allez vers le cratère pour rencontrer **Koyo K**. Il vous demandera des Élixirs. Donnez-lui vos cinq Élixirs pour obtenir une récompense.



OBJECTIF 2 : LE G-FORCE PAMPA SENIOR

Dirigez-vous dans la petite île désertique au Sud-Est **(FF81)** et augmentez votre niveau en combattant les Pampa **(FF82)**. Équipez un de vos membres de la capacité "Ranimer", et allez affronter **Pampa Senior (FF83)**. Vous le trouverez sur la même île. C'est un cactus qui apparaîtra de temps en temps. Ce combat sera rude et long (vingt-cinq minutes au moins). Je vous conseille donc d'être patient. Son point faible, c'est l'eau. Utilisez **l'invocation Leviathan** afin de lui causer un maximum de dégâts à chaque attaque. Ensuite, lorsqu'il utilisera son ultime attaque, utilisez la capacité Ranimer afin de redonner vie à vos personnages.

OBJECTIF 3 : LA G-FORCE BAHAMUT

Volez en direction du sud-ouest de la carte pour apercevoir un port en ruine **(FF84)**, puis posez-vous dessus. Empruntez le passage sur votre droite et vous verrez une énorme machine entourée d'un halo bleu. Pour vous éviter d'être attaqué à chaque fois que vous avancez, attendez que le halo bleu disparaisse pour progresser. Procédez de la même façon jusqu'à parvenir devant la machine **(FF85)**. Après chaque question, vous devrez combattre **Griffon**. Je vous conseille donc de suivre **les instructions** suivantes : Choisissez **la première option**, ensuite **la deuxième** et enfin **la troisième** qui est cachée. **Bahamut** apparaîtra alors **(FF86)**. Commencez le combat en utilisant les magies Supplice ou Mégalith sur lui. Ensuite, utilisez la magie Blindage et Carapace sur vos membres. Lorsque Bahamut utilisera son ultime attaque, utilisez sa magie Soin Max sur vos membres afin de restaurer leurs énergies. Vous pourrez utiliser vos limites en utilisant la magie Aura. Procédez de la même manière et la victoire sera vôtre. Le combat gagné, l'invocation Bahamut se joindra à vous et vous obtiendrez sa carte. Le décor aura à présent changé. Revenez dans votre vaisseau, partez dans la salle de conférence, puis discutez avec l'équipage.

OBJECTIF 4 : LA G-FORCE ORBITAL

Maintenant, retournez dans le port en ruine et vous apercevrez un énorme tronc d'arbre. Descendez-y pour vous retrouver dans un laboratoire caché sous les profondeurs des océans. **Prenez Zell dans votre équipe**, puis activez l'ordinateur sur votre gauche **(FF87)**. Descendez et activez l'ordinateur, puis choisissez deux unités. Pour les quatre ordinateurs suivants, choisissez une unité afin de vous retrouver au niveau six. Inspectez la machine et permettez à Zell de la réparer **(FF88)**. Cela fait, empruntez l'issue sur votre gauche et sauvegardez. Ensuite, suivez la route jusqu'à l'ordinateur principal **(FF89)**. Avant de l'atteindre, vous devrez vaincre de nombreux monstres. Soyez vigilant, ils sont très puissants. Actionnez l'ordinateur afin d'affronter **Monarch**. Ce combat sera très rude et très long (quarante minutes au moins). Je vous conseille donc d'être très patient. Monarch possède une attaque ultime qu'il peut exécuter comme bon lui semble. Il est conseillé d'utiliser la capacité **Ranimer** à chaque fois qu'il utilisera son attaque. Cela vous permettra de ranimer votre personnage. Dès le début du combat, utilisez les magies Booster sur vos membres pour augmenter la vitesse de vos personnages. Puis utilisez la magie Meltdown et l'invocation Hélltrain sur votre adversaire pour réduire sa défense. Volez-lui **l'invocation**

Orbital, puis utilisez l'invocation Cerberus ainsi sur vos membres. Cela fait, utilisez la magie Aura sur vos membres et attaquez-le avec vos limites. Si vous possédez **la limite de Linoa** qui vous permet d'être invinsible, la victoire ne peut vous échapper. En effet, étant invisible, les attaques de votre adversaire n'auront aucun effet sur vous. Renouvelez l'opération jusqu'à ce qu'il périsse. N'oubliez surtout pas de vous restaurer pour que la victoire soit vôtre.

OBJECTIF 5 : LES MEMBRES CC

Pour obtenir **les sept cartes très rares**, vous devrez vous confronter à **sept individus** éparpillés dans les divers recoins de Balamb. En remportant la victoire, vous aurez une meilleure réputation auprès des autres individus ainsi qu'une **nouvelle collection de cartes**. Jouez aux cartes avec les personnes suivantes : **Jack** et **Diamonds** qui se situent dans le hall principal, Club qui se trouve près de l'entrée de la Cafétéria, Spade près de l'ascenseur au niveau 2, **Heart** sur le pont, **Joker** dans la Serre de combat. En ce qui concerne **King**, il très difficile à trouver. En effet, vous devrez d'abord parler avec Nida sur le pont, puis partez à l'Infirmerie et jouez aux cartes avec le Docteur Kadowaki. Elle vous suggérera de rechercher King. Retournez au Dortoir, reposez-vous et King apparaîtra lors de votre sommeil. Il se peut que les membres de la CC ne désirent pas jouer aux cartes avec vous. Cela voudrait dire que vous n'avez pas suffisamment joué aux cartes durant vos périples. De ce fait, vous devrez **bâtir votre réputation** en défiant les divers individus dans le Balamb. Gagnez quinze fois contre les individus et effectuez la quête.

Onzième acte : Seifer

Volez en direction de Tears Point et percutez-le. Utilisez l'élévateur et poursuivez votre route pour sortir du vaisseau. Lorsque vous serez dans Lunatic Pandora, vous devrez affronter **Fujin** et **Raijin**. Invoquez Helltrain afin de les paralyser, puis utilisez les invocations Nosferatu et Pampa Senior pour en venir à bout. Poursuivez votre chemin, parlez aux soldats puis suivez-les. Continuez toujours tout droit et empruntez l'ascenseur. Dirigez-vous à gauche et franchissez la porte 01. Sauvegardez votre partie et avancez droit devant. Durant votre parcours, vous serez amené à combattre **Kanibal**. Affronterez **Anakronox (FF90)**. Comme toutes les machines, il sera sans défense contre l'éclair. Invoquez Golgotha et la magie Carapace sur vos membres.

La victoire remportée, restaurez l'énergie de votre équipe et partez affronter **Seifer**. Dès le début du combat, **Odin** fera son apparition et essaiera de trancher Seifer. Malheureusement, Seifer détient **le Semi G-Force Gilgamesh**. De ce fait, Odin se fera trancher en deux par celui-ci. Commencez par utiliser la magie Aura que détient Seifer sur vos membres. Prenez-en le plus possible, puis attaquez-le avec vos limites. Vers la fin du combat, Gilgamesh apparaîtra et se retournera contre Seifer. À partir de ce moment-là, **Gilgamesh** se joindra à vous et, à l'inverse de Odin, il pourra apparaître même lorsque vous combattrez un Boss. Le combat gagné, restaurez-vous puis suivez Seifer en montant l'échelle sur votre droite, et continuez à monter **(FF91)**.

Quatrième CD

Premier acte : La Sorcière Adel

Vous devrez alors affronter **la sorcière Adel (FF92)**. Vous ne pourrez pas l'attaquer sans pour autant causer des dégâts à Linoa. Commencez par récupérer la magie Récup sur Adel, puis utilisez-la sur vos membres et surtout sur Linoa. Ensuite, renvoyez-la sa magie, et renouvelez l'opération jusqu'à son anéantissement. Faites attention à ne pas trop toucher Linoa lorsque vous attaquerez Adel. Si Linoa devait périr lors du combat, vous devriez recommencer le combat.

Deuxième acte : La Sorcière inconnue

Le combat gagné, vous serez transféré dans un monde parallèle où vous devrez vous confronter à de nombreuses **nécromancienne**s. Le niveau de leur HP n'est pas très élevé (vous en viendrez à bout avec les invocations les plus puissantes). **Pythie** fera son apparition **(FF93)**. Invoquez Helltrain ainsi qu'Orbital et volez-lui sa magie. Renouvelez l'opération afin de l'éliminer, et n'oubliez pas de vous restaurer lorsqu'elle vous attaquera avec la magie Ultima.

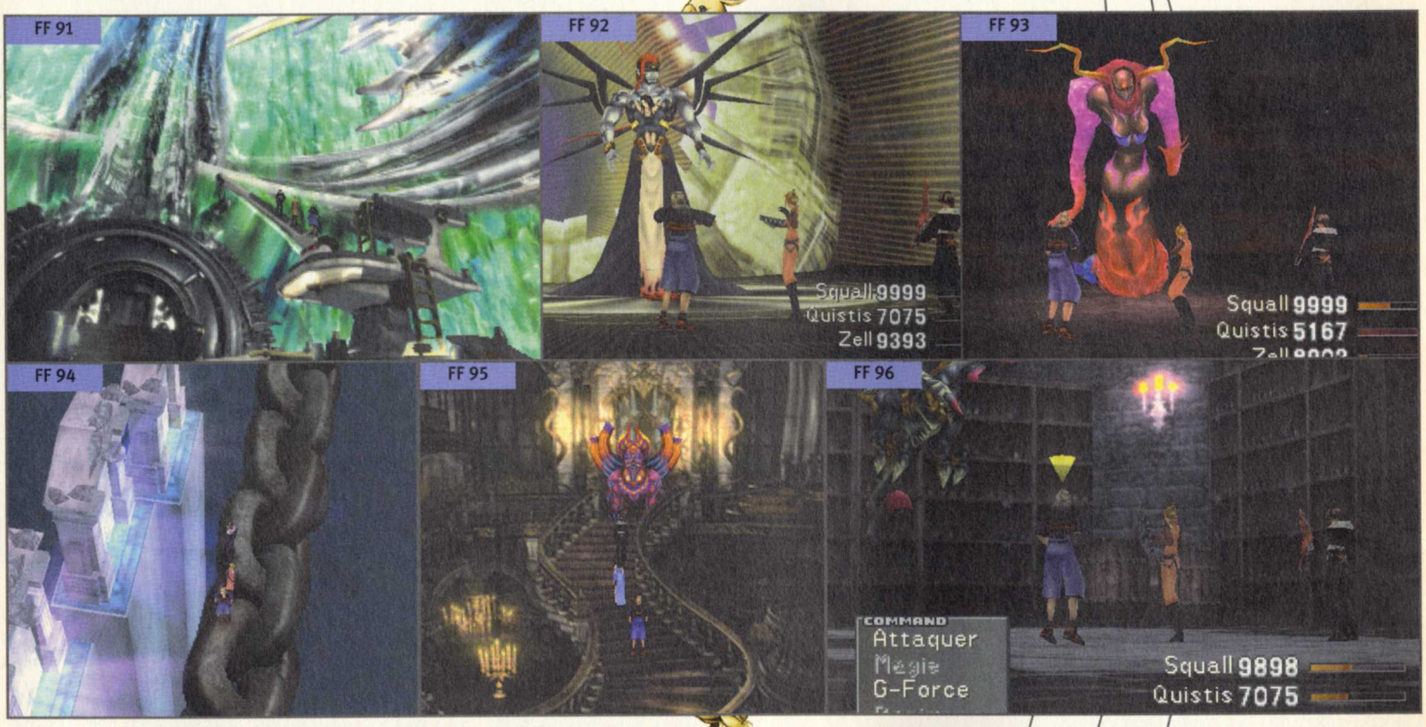
Troisième acte : Les Portails cachés

Entrez dans la maison et empruntez la porte de sortie du haut pour vous rendre à la plage. Après la scène cinématique, gravissez les énormes chaînes qui mènent au Château. Vous apercevrez trois portails **(FF94)**. En les traversant, vous pourrez regagner le monde réel et aller acquérir des objets ou combattre des ennemis pour augmenter votre niveau. Si vous souhaitez y aller, placez-vous face à un portail et appuyez sur **la touche X** du clavier afin de le traverser. Dans le cas contraire, poursuivez votre chemin en avançant tout droit.

Sixième acte : Krystal

Cela fait, retournez vers l'entrée du Château et pénétrez dans le halo vert, puis changez de groupe. Avec le deuxième groupe, dirigez-vous à droite de la trappe dans le halo vert et changez de groupe. Ensuite prenez le premier groupe et traversez le gigantesque chandelier (cette fois il ne tombera pas) afin d'atteindre une porte. Vous devrez alors vous confronter à **Krystal (FF97)**.

Commencez par invoquer Helltrain, Nosferatu et Pampa Senior, puis utilisez les magies Meltdown, Ultima, Météore et Tornade pour en venir à bout.



Quatrième acte : Mithra

Lorsque vous entrerez dans le Château, vous allez perdre toutes vos capacités. Vous ne pourrez donc plus utiliser vos magies, vos invocations, vos objets et les points de sauvegarde. Il vous faudra récupérer vos capacités en combattant les différents Boss dispersés à travers le Château. Vous remarquerez **des halos de cercle vert** éparpillés dans ce lieu. Ces cercles vous permettront de changer de groupe, ainsi que de permuter vos invocations d'un membre à l'autre. Ils vous seront très utiles pour résoudre les différentes énigmes que vous rencontrerez dans ce Château. Montez l'escalier pour affronter **Mithra (FF95)**. Vous serez obligé de l'attaquer sans vos magies ni vos invocations. Lorsque vous lui aurez causé suffisamment de dégâts, il se transformera. C'est le Boss le plus simple que vous aurez à vaincre dans le Château. Une fois que vous aurez gagné le combat, je vous conseille de récupérer la capacité Magie.

Cinquième acte : Acron

Avancez tout droit jusqu'à apercevoir un gigantesque chandelier, puis courez dessus pour le faire tomber. Vous verrez une trappe sur le sol : ouvrez-la et descendez l'escalier. Avant de combattre **Acron (FF96)**, mettez la magie Foudre X comme "Elem-Def" sur tous vos membres. La victoire ne pourra plus vous échapper. Lorsque votre adversaire utilisera son attaque éclair, il restaurera vos énergies. Le combat gagné, prenez la capacité G-Force.

Septième acte : Flotix

Traversez de nouveau le chandelier et passez la porte. Dirigez-vous à droite puis poursuivez votre chemin jusqu'à la salle des tableaux. Il y a douze petits tableaux. Regardez-les tous, puis observez **le tableau principal (FF98)**. Choisissez **Vividarium**, puis **Intervigilium** et enfin **Viator** pour faire apparaître **Flotix (FF99)**. Invoquez Helltrain, puis Zéphyr et Pampa Senior afin de briser sa défense. Ensuite, utilisez un de vos membres pour restaurer vos énergies et les deux autres pour attaquer la créature.

Huitième acte : Attila

Traversez la salle des tableaux et continuez tout droit. En bas de l'escalier, prenez sur votre gauche pour apercevoir un squelette qui tient une Clef **(FF100)**. Récupérez-la et **Attila** apparaîtra **(FF101)**. Invoquez Cerberus et utilisez les triples magies Quart sur ce colosse. Finissez-le à l'aide de l'invocation Nosferatu.

Neuvième acte : Agamemnon

Retournez dans le hall principal à l'endroit où vous aviez combattu Mithra. Empruntez la porte à gauche, puis poursuivez votre route. Traversez le portail

derrière la fontaine et montez par l'escalier de droite pour atteindre une passerelle. Marchez (touche Z du clavier) et allez récupérer **la Clef de l'arsenal (FF102)**. Ensuite, utilisez la magie Quake comme "Elem-Def" et la magie Zombie comme "Stat-Def". Revenez là où vous aviez abattu Attila et ouvrez la porte sur votre droite **(FF103)** pour affronter **Cariatide (FF104)**. Lorsque vous l'aurez abattu, il se métamorphosera en **Agamemnon**. Invoquez Bahamut, Helltrain et Pampa Senior et utilisez la magie Quart pour remporter la victoire.

Dixième acte : Le Piano

Formez deux groupes dont l'un sera composé de femmes et l'autre d'hommes. Ensuite, avec le groupe de femmes, dirigez-vous dans la salle ou vous apercevrez deux élévateurs, et mettez-vous sur l'élévateur de gauche, dans le halo vert. Cela fait, avec le deuxième groupe, faites le tour pour arriver sur le deuxième élévateur et mettez-vous dessus afin de faire monter le premier groupe. Traversez le passage sur votre gauche et récupérez **la Clef (FF105)**. Ressortez et dirigez-vous dans la salle où se trouve un levier bloqué par une cadenas. Utilisez la Clef dessus pour arrêter l'écoulement d'eau **(FF106)**.

Maintenant, partez vers l'orgue et **appuyez simultanément sur les touches du clavier qui sont représentées (FF107)**, puis ressortez de la salle et prenez sur votre droite. **Les barrières** auront alors disparu **(FF108)**. Traversez le passage afin de récupérer l'objet "Roc Shaman" **(FF109)**. Si les barrières n'ont pas disparu, revenez vers le piano et appuyez à nouveau sur les touches correspondantes.

Onzième acte : Fabryce

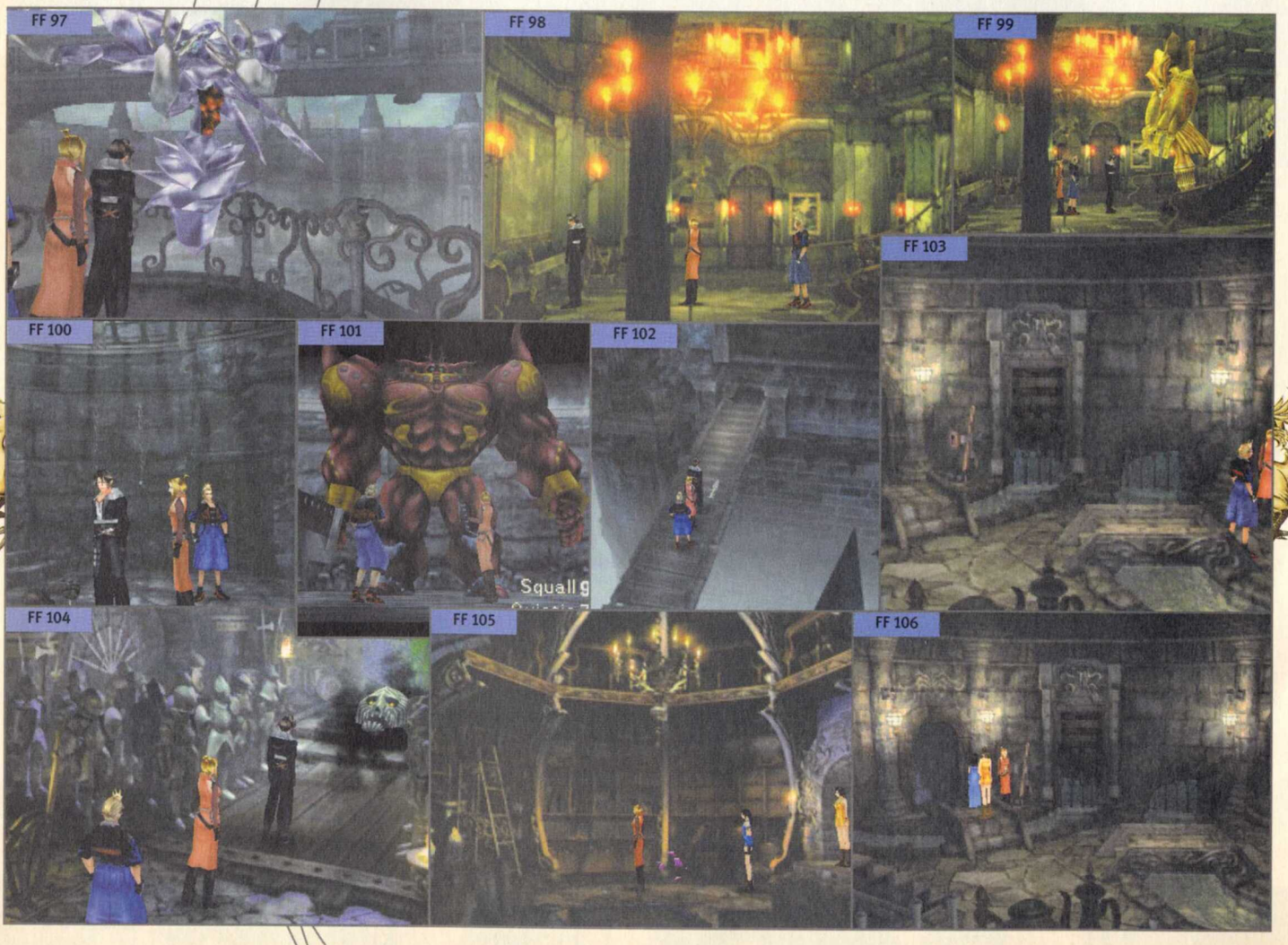
Dirigez-vous à l'endroit où se trouve la **fontaine (FF110)** et récupérez **la Clef**. Ensuite, rendez-vous dans le couloir qui requiert cette Clef **(FF111)** et pénétrez dans la pièce. Vous apercevrez une salle comportant quatre coffres. Fermez le quatrième coffre en partant de la droite, puis le premier, ensuite le troisième et enfin ouvrez le deuxième coffre. **Fabryce** apparaîtra alors **(FF112)**. Invoquez Helltrain pour l'aveugler et briser sa défense, puis invoquez Leviathan et Taurus pour en venir à bout.

Douzième acte : Acarnan

Retournez vers la passerelle (à l'endroit où vous aviez récupéré la clé de l'arsenal) et traversez-la pour passer la porte. Continuez votre progression jusqu'à apercevoir **une grande clochette (FF113)**. Sautez dessus en appuyant sur **la touche X** du clavier afin de passer de l'autre côté, et traversez la porte. Vous serez amené à combattre **Acarnan (FF114)**. Invoquez Helltrain puis Orbital et utilisez la magie Carapace. Lorsqu'il utilisera son ultime attaque, restaurez-vous avec la magie Soin Max. Renouvelez l'opération pour en venir à bout.

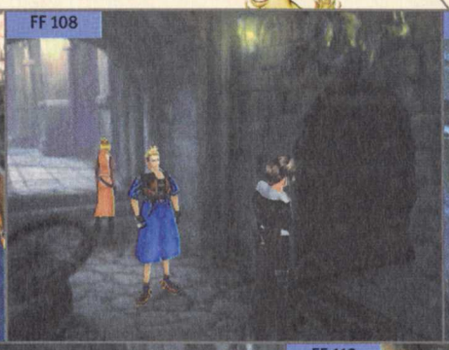
Treizième acte : L'Arme Oméga

Vous n'êtes pas obligé d'affronter **l'Arme Omega** pour continuer votre route mais si vous le faites, vous vous forgerez une réputation. C'est le Boss le plus puissant du jeu (le combat durera environ quarante-neuf minutes). Utilisez **la magie Ankou comme Stat-Def** sur tous vos membres. Ensuite, équipez un de vos membres de **la capacité Ranimer** et un autre de **la capacité Arnica**. Le troisième membre devra posséder les magies les plus puissantes et deux de vos membres devront posséder **la capacité Objets**. N'oubliez pas d'équiper deux de vos membres des **capacités Auto-Potion** et **Auto-Booster**. Maintenant, avec le deuxième groupe, partez **actionner la cloche** qui se situe à droite de l'entrée, en descendant l'escalier. Puis allez vers le halo vert devant vous et changez de groupe. Avec le premier groupe, traversez la fontaine afin de rencontrer **l'Arme Omega**. Faites attention car il pourra utiliser une attaque qui tuera immédiatement chacun de vos membres. Dès le début du combat, invoquez Helltrain sans



FF 107

FF 108



FF 109

FF 110

FF 111

FF 112

FF 113

FF 114

FF 115

FF 116

utiliser son Turbo, puis Cerberus et enfin Orbital. Ensuite, utilisez **la magie Aura** sur vos membres, ainsi que **l'objet Invulnérable** qui vous permettra d'être invincible pendant un certain temps. Invoquez Orbital et utilisez la limite de Squall à maintes reprises afin de lui causer de sérieux dégâts. Cela fait, avec le troisième membre, restaurez l'énergie de vos membres. Renouvelez les opérations pour en venir à bout. Attention, dès que la magie Aura disparaîtra, réutilisez immédiatement cette magie, puis utilisez l'objet Invulnérable. En remportant la victoire, vous obtiendrez un objet. C'est peu pour un combat d'une telle envergure, mais vous pourrez le stoker dans votre inventaire de magies.

Quatorzième acte : Le Combat final

À présent, atteignez le sommet de la tour et vous pourrez sauvegarder votre partie avant d'entrer dans l'antre de **la sorcière Ultimecia**. Elle se battra alors contre vous **(FF115)**. Utilisez la magie Carapace sur vos membres, puis utilisez la magie Quart sur elle. Ensuite, invoquez Helltrain et Orbital. Elle fera alors apparaître **un Démon (FF116)**. Invoquez Helltrain et utilisez les magies Carapace, Quart et Aura, pour remporter la victoire. Surtout utilisez un de vos membres pour restaurer les énergies de votre équipe.

Le combat gagné, Ultimecia et le Démon ne formeront plus qu'un. Procédez de la même manière que précédemment pour que la victoire soit vôtre. Cela fait, vous affronterez **la vraie sorcière Ultimecia** dans un monde parallèle. Faites très attention car elle possède une attaque ultime qui lui permet d'infliger 9998 HP. Vos membres n'auront donc plus que 1 HP. Il est conseillé d'utiliser **la capacité Arnica** et **la magie Carapace** sur votre équipe. Ensuite, utilisez la magie Aura et attaquez-la avec vos limites. Surtout, n'oubliez pas d'utiliser **la capacité Arnica** à chaque fois qu'elle vous attaquera. Procédez de la même manière que précédemment afin de remporter la victoire. Vous pourrez utiliser la même technique que vous aviez utilisé contre l'Arme Oméga pour vaincre toutes ces transformations. Contemplez enfin la magnifique scène finale en images de synthèse...

Rally Masters, Colin McRae 2 ou Rally Championship 2000 ? Faites le bon choix grâce à www.loisir.net !

Les personnages

Descriptif des Cartes des personnages ainsi que leur localisation

WARD : Utilisez la Capacité Mode Carte pour la transformer en 3 Bagues Gaëa. Pour l'acquérir, vous devrez jouer contre le Dr Geyser à Esthar dans le CD 3.

LINOA : Utilisez la Capacité Mode Carte pour la transformer en trois Lacans. Il faudra gagner contre le Général Caraway. Pour cela, perdez la Carte d'Ifrit avant qu'il ne joue la Carte de Linoa. Vous allez pouvoir regagner la Carte d'Ifrit en jouant contre Martine qui se situe à l'Horizon des Pêcheurs.

KIROS : Utilisez la Capacité Mode Carte afin de la transformer en trois Speedy. Vous pourrez l'obtenir en jouant aux Cartes avec un individu vêtu de noir,o vers la rue de Delling City.

QUISTIS : Utilisez la Capacité Mode Carte pour la transformer en 3 Sacrum. Rendez-vous dans la salle de cours du Balamb Garden et jouer aux Cartes avec les deux jeunes filles Seed.

EDEA : Utilisez la Capacité Mode Carte pour la transformer en 3 Magax. Vous devrez jouer aux Cartes avec elle dans sa maison.

LAGUNA : Utilisez la Capacité Mode Carte pour la transformer en 100 Invulnérables. Afin de l'acquérir, vous devrez gagner aux Cartes contre Ellone dans la Base spatiale.

IRVINE : Utilisez la Capacité Mode Carte pour la transformer en 3 SuperSonic. Vous devrez jouer aux Cartes avec la femme du Maire qui se trouve à l'Horizon des Pêcheurs.

SEIFER : Utilisez la Capacité Mode Carte pour la transformer en 3 Cuirasses. Vous pourrez acquérir la Carte en jouant avec Cid au Balamb Garden ou dans la maison d'Edea.

SELPHIE : Utilisez la Capacité Mode Carte afin de la transformer en 3 Antichoc Elé. Il faudra gagner aux Cartes contre l'amie de Selphie pour l'acquérir.

ZELL : Utilisez la Capacité Mode Carte afin de la transformer en 3 Sagettes. Partez à Balamb dans la maison de Zell et jouez aux Cartes avec la mère de celui-ci pour acquérir la Carte. Attention ! Zell devra impérativement faire partie de l'équipe.

SQUALL : Utilisez la Capacité Mode Carte afin de la transformer en 3 Trilogies. Jouez aux Cartes avec Laguna lors du meeting dans le vaisseau Ragnarok dans le troisième CD.

Les armes et limites finales

Pour obtenir la liste des dernières armes et limites des protagonistes, vous devrez obtenir différents objets en combattant certains monstres. Voici donc la liste des divers objets ainsi que la liste des monstres qui les possèdent. Vous pourrez aussi obtenir les objets en question en transformant vos cartes par le biais des différentes capacités de vos G-Forces.

SQUALL LEONHART

- LION HEART (1000 Gils/Attaque: 24).
- Adamantine : vous pourrez obtenir cet objet soit en combattant "AO" soit en transformant la carte "Taurux" avec la capacité "Carte" de la G-Force Golgotha.
- Lochness : vous devrez vous confronter à "Moloch", "Polyphage" ou "Feng".
- Balles Pulsar : transformez les objets "Nuclide", "Rayon" et "V-Choc" avec la capacité "Créa-Balles" de la G-Force Ifrit. Vous obtiendrez l'objet "Nuclide" en exterminant "Sulfor".

QUISTIS TREPE

- SMILEY (800 Gils/Attaque : 25).
- Germe : combattez "Xylomid".
- 9 Inch Nail : affrontez "Sélék" ou "Berserker".
- Nuclide : battez-vous contre "Sulfor" (Le clone de Sulfura), "Kanibal", "Edea" (deuxième combat).

ZELL DINCHT

- ERGHEIZ (400 Gils/Attaque : 20).
- Adamantine : vous pourrez obtenir cet objet soit en combattant "AO", soit en transformant la carte "Taurux" avec la capacité "Carte" de la G-Force Golgotha.
- Derme : abattez "Arconada" et "Moloch".
- Eufurysant : exterminez "Moloch" et "Feng" (Niveau 20-100).

SELPHIE TILMITT

- SAGAIE (800 Gils/Attaque : 25).
- Adamantine : vous pourrez obtenir cet objet soit en combattant "AO", soit en transformant la carte "Taurux" avec la capacité "Carte" de la G-Force Golgotha.
- Zodiaque : combattez "Ekarissor", T-Rex (Rare), "Adéphage" et "Polyphage" (Niveau 30-100).
- Weirdo : abattez "Adéphage", "Formicide", "Sélék", "Weevil", "Draconus" et "Zylomid".

LINOA HEARTILLY

- (1000 Gils/Attaque : 28).
- Aquilon : transformez la carte "Célébis" ou "Zéphyr" avec la capacité "Carte" de la G-Force Golgotha. Sinon, combattez "Célébis" et "Malaku".
- Anneau Recup : transformez la carte "Chimaira" avec la capacité "Carte" de la G-Force Golgotha. Affrontez "Chimaira", "Marsupial", "Licorne" (Niveau 30-100).
- Tao : abattez "Trogiidae", "Weevil" et "Edea" (deuxième combat). Sinon, transformez la potion "Livret Mgi-A" avec la capacité "Créa-Capa-GF" de la G-Force Orbital.
- Nuclide : battez-vous contre "Sulfor" (Le clone de Sulfura), "Kanibal", "Edea" (Deuxième combat).

IRVINE KINNEAS

- STEEL GUN (800 Gils/Attaque : 25).
- Fémur : transformez les cartes "Scavenger", "T-Rex" et "Tauros" avec la capacité "Carte" de la G-Force Golgotha.
- Roc Lunaire : abattez "Marsupial", "Draconus" et "Sulfor" (Niveau 40-100).
- Zodiaque : combattez "Ekarissor", "T-Rex" (Rare), "Adéphage" et "Polyphage" (Niveau 30-100).
- Enclume : transformez les cartes "Bogomile" et "Pikasso" (Rare) avec la capacité "Carte" de la G-Force Golgotha.

La G-Force Helltrain

Voici les Objets qu'il vous faut absolument acquérir afin d'invoquer la GF Helltrain :

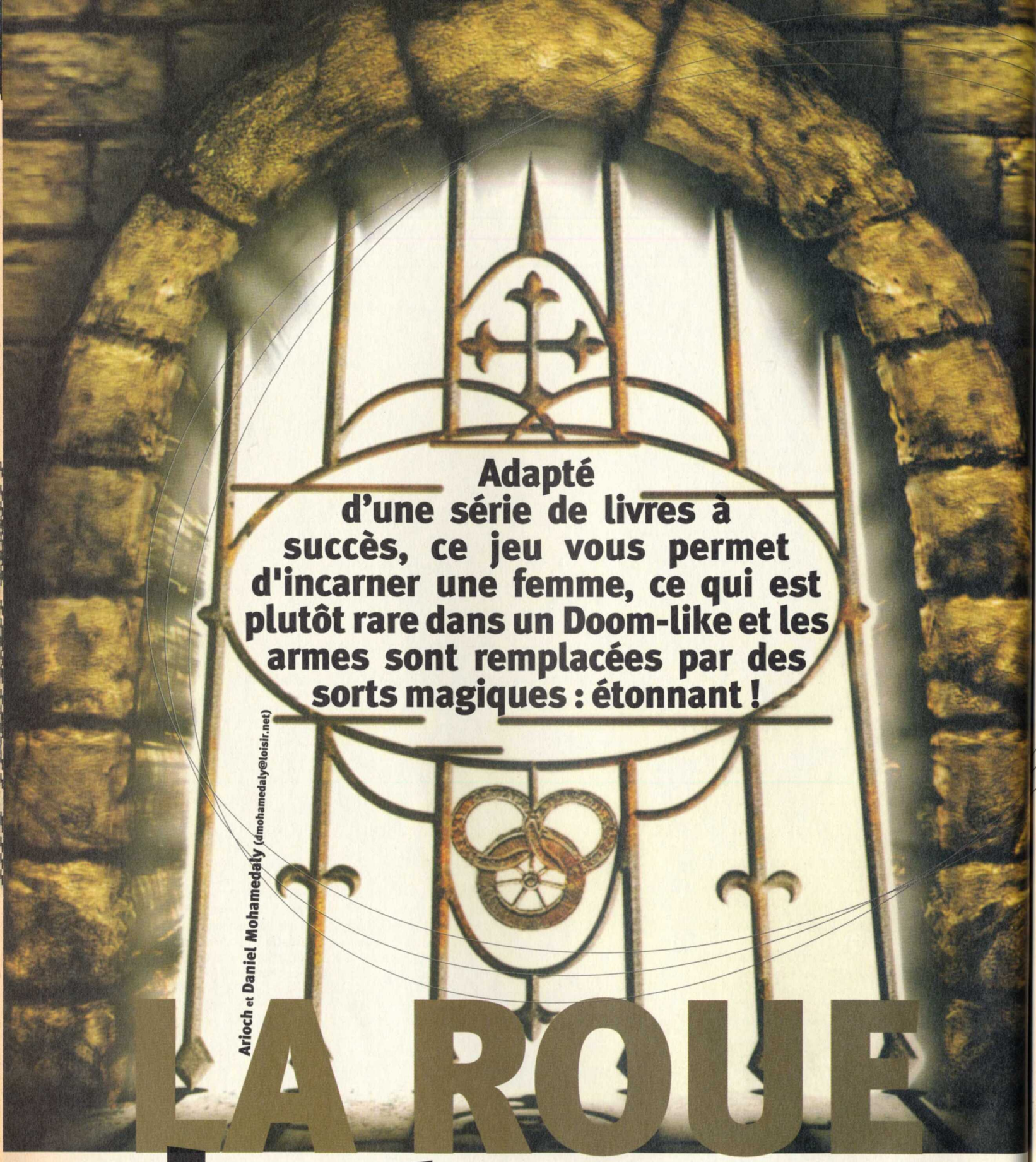
- **6 Remèdes + :** Utilisez la Capacité Soins NV + sur vos 10 Remèdes.
- **6 Germes :** Vous devrez vous confronter à Xylomide qui se situe dans l'île de l'Enfer ou dans l'île du Paradis.
- **6 Samadhis :** Affrontez Wendigo.

FINAL FANTASY VIII

LE TABLEAU PRÉSENTÉ CI-DESSOUS VOUS DONNE LES CARACTÉRISTIQUES DES DIFFÉRENTES MAGIES QUE VOUS POURREZ UTILISER DURANT VOTRE AVENTURE, AINSI QUE LES LOCALITÉS OÙ VOUS POURREZ LES TROUVER :

MAGIES	CARACTÉRISTIQUES	LIEUX
BRASIER	3 niveaux de puissance : BRASIER, + et X Créé avec Créa-Mgi-Inc. Renforce Vgr et Mgi+B5 Augmente Feu dans Atq-Elé ou Déf-Elé	Forêts : Timber, Galbadia et Désert.
GLACIER	3 niveaux de puissance : GLACIER, + et X Créé avec Créa-Mgi-Gla. Renforce Vgr et Mgi Augmente Neige dans Atq-Elé ou Déf-Elé	Forêts : Galbadia, village Shumis et Désert.
FOUDRE	3 niveaux de puissance : FOUDRE, + et X Créée avec Créa-Mgi-Cél. Renforce Vgr et Mgi Augmente Feu dans Atq-Elé ou Déf-Elé	Forêts : Timber, Windhill et à l'est de la maison d'Edea.
H2o	Créé avec Créa-Mgi-Gla. Dommages d'Eau Renforce Vgr et Mgi Augmente Eau dans Atq-Elé ou Déf-Elé	Forêts : au sud de Dollet et Galbadia.
RAFALE	Créée avec Créa-Mgi-Cél. Renforce Vgr et Mgi Augmente Vent dans Atq-Elé ou Déf-Elé	Forêts : Delling et Tombe du Roi inconnu.
CYANURE	Empoisonne l'ennemi. Créé avec Créa-Mgi-Mtl Renforce Vgr et Mgi Augmente Poison dans Atq-Elé ou Déf-Elé Augmente Poison dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl	Forêt : Galbadia.
QUART	Réduit de 25 % les HP de l'ennemi Créé avec Créa-Mgi-Temp. Renforce Vgr et Mgi	Forêt : Au nord de la Centra, GF Nosferatu.
SIDERAL	Créé avec Créa-Mgi-Méd. Renforce Vgr et Mgi Augmente Sidéral dans Atq-Elé ou Déf-Elé Augmente Ankou, Saignée, Furie, Zombie, Folie, Fléau, Morphée et Poison dans Déf-Mtl	Forêt : Galbadia et Delling.
FOURNAISE	Créée avec Créa-Mgi-Inc. Renforce Vgr et Mgi Créé Attaque non-élémentale Augmente Feu, Neige et Tonnerre dans Déf-Elé	Forêts : Ile du Paradis
METEORE	Créé avec Créa-Mgi-Tab. Renforce Vgr et Mgi Augmente Vent et Terre dans Déf-Elé	Forêts : Ile du Paradis, Ile de l'enfer.
QUAKE	Créé avec Créa-Mgi-Temp. Renforce Vgr et Mgi Dommages terrestres Augmente Terre dans Atq-Elé ou Déf-Elé	Forêts : Ile du Paradis, Shumis village.
TORNADE	Créée avec Créa-Mgi-Cél. Renforce Vgr et Mgi Augmente Vent dans Atq-Elé ou Déf-Elé	Forêts : Ile du Paradis, Esthar.
ULTIMA	Créé avec Créa-Mgi-Tab. Renforce Vgr et Mgi Attaque non-élémentale. Renforce votre mental Augmente tous les éléments dans Déf-Elé	Forêts : Ile du Paradis, Ile de l'enfer.
SOIN	Renforce HP. 3 niveau de puissance de soins Soin +, Soin Max. Renforce HP et Déf Utilisable comme arme contre les zombies et morts-vivants. Créé avec Créa-Mgi-Méd	Forêts : Galbadia, Dollet, Esthar, Balamb Garden.
VIE	Ranime un allié KO. Renforce Déf-Mtl contre Ankou Vie rétablit 25 % des HP maximum Vie Max rétablit 100% des HP maximum Créée avec Créa-Mgi-Méd. Renforce Dfs et Psy Augmente tous les éléments dans Déf-Elé	Forêts : Ile du Paradis, Ile de l'enfer, Winhill, Esthar.
ESUNA	Annule les sorts mentaux. Supprime Poison, Fossile, Furie, Darkness, Morphée, Fléau, Somni, Zombie, Stop, Folie, Aphasie et Dfs o. Crée avec Créa-Mgi-Pro Renforce Dfs et Psy. Augmente Fossile, Aphasie, Furie, Somni, Stop, Folie, Darkness et Poison dans Déf-Mtl	Forêts : Delling et Balamb Garden.
ANTI-SORT	Annule les sorts mentaux. Supprime Booster, Récup, Carapace, Blindage, Aura, Décubitus, Double, Triple et Boomrang chez l'ennemi. Créé avec Créa-Mgi-Pro Renforce Dfs et Psy. Augmente Saignée dans Déf-Mtl	Forêts : Tout au nord de Trabia Garden.

MAGIES	CARACTÉRISTIQUES	LIEUX
CARAPACE	Réduit les attaques physiques de moitié Crée avec Créa-Mgi-Pro. Renforce Dfs Augmente Feu, Neige et Tonnerre dans Déf-Elé	Forêts : Galbadia.
BLINDAGE	Réduit les dégâts physiques de moitié Crée avec Créa-Mgi-Pro. Renforce Psy Augmente tous les éléments dans Déf-Elé	Forêts : Au nord-est de la Centra.
BOOMRG	Renvoie le sort vers l'ennemi. Crée avec Créa-Mgi-Pro Augmente Fossile, Darkness, Stop, Aphasie, Morphée, Somni, Poison, Folie et Furie dans Déf-Mtl Renforce Psy	Forêts : Au sud de Winhill.
AURA	Limit Break plus fréquent. Crée avec Créa-Mgi-Pro Renforce Vgr. Augmente Fléau dans Déf-Mtl	Forêts : Ile de l'Enfer, Ile du Paradis et Esthar.
DOUBLE	Permet d'utiliser 2 sorts à la suite. Renforce Vgr Crée avec Créa-Mgi-Temp	Forêts : Au sud de Galbadia.
TRIPLE	Permet d'utiliser 3 sorts à la suite. Renforce Vgr, Vts, Prc et Esq. Crée avec Créa-Mgi-Temp	Forêts : Ile de l'Enfer, Ile du Paradis.
BOOSTER	Accélère la jauge ATB. Crée avec Créa-Mgi-Temp Renforce Vts	Forêts : Winhill.
SOMNI	Ralentit la jauge ATB. Crée avec Créa-Mgi-Temp Renforce Vts. Augmente Somni dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl	Forêts : Au nord de Trabia Garden.
STOP	Bloque l'ennemi. Crée avec Créa-Mgi-Temp Renforce Vts. Augmente Stop dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl	Forêts : Tout au sud-est de la Maison d'Edea.
CÉCITÉ	Perturbe la précision des attaques. Renforce Mgi et Psy Augmente Darkness dans Atq-Mtl Créée avec Créa-Mgi-Mtl	Forêts : A l'ouest de Trabia Garden, au sud de Delling.
FOLIE	Cible peut attaquer ses alliés. Renforce Mgi et Psy Augmente Folie dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl Créée avec Créa-Mgi-Mtl	Forêts : Ile de l'Enfer, Ile du Paradis.
MORPHEE	Rend toute action impossible. Créé avec Créa-Mgi-Mtl Augmente Morphée dans Atq-Mtl et Déf-Mtl Renforce Mgi et Psy	Forêts : Au sud -ouest de l'Ile du Paradis.
APHASIE	Cible ne peut plus utiliser les actions Magie, Voler, et G-Force. Augmente Aphasie dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl Renforce Mgi et Psy Créée avec Créa-Mgi-Mtl	Forêts : Au sud-ouest de Shumis village.
MEGALITH	Met l'ennemi KO. Crée avec Créa-Mgi-Mtl Augmente Fossile dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl Renforce Mgi et Psy	Forêts : Tout à l'est de Balamb Garden.
ANKOU	Créé avec Créa-Mgi-Med. Renforce Mgi et Psy Renforce Ankou dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl	Forêts : Ile du Paradis, Ile de l'Enfer, Esthar.
SAIGNEE	Absorbe les HP. Créé avec Créa-Mgi-Pro Ce sort est négatif s'il est utilisé contre des Zombies et morts-vivants. Renforce Dfs et Psy Augmente Saignée dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl	Forêts : Au nord-ouest de Dollet.
SUPPLICE	Provoque Poison, Aphasie, Darkness Crée avec Créa-Mgi-Mtl. Renforce Vgr et Mgi Augmente Poison, Aphasie, Darkness dans Atq-Mtl Renforce Poison, Aphasie, Darkness, Fléau dans Déf-Mtl	Forêts : Dollet.
FURIE	Cible attaque de façon imprévisible. Renforce Vgr et Mgi Créé avec Créa-Mgi-Mtl Augmente Furie dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl	Forêts : Ile du Paradis, Ile de l'Enfer.
DECUBITUS	Cible évite dégâts terrestres. Renforce Dfs et Psy Augmente Terre dans Déf-Elé. Fait flotter un allié	Forêts : Au sud-ouest de Delling.
ZOMBIE	Potion et Soin provoquent des dégâts sur un zombie Créé avec Créa-Mgi-Med. Renforce Dfs et Psy Augmente Zombie dans Atq-Mtl ou Déf-Mtl	Forêts : Au sud-ouest de Delling.
MELTDOWN	Dfs passe à 0. Crée avec Créa-Mgi-Mtl Renforce Dfs	Forêts : Galbadia.
SCAN	Donne des infos. Le premier Scan fournit des infos générales sur le monstre. Le second se limite à des données numériques. Pour obtenir les (mêmes) infos à chaque Scan, choisissez "Toujours" dans le Menu	Forêts : Au sud de Delling.



Adapté d'une série de livres à succès, ce jeu vous permet d'incarner une femme, ce qui est plutôt rare dans un Doom-like et les armes sont remplacées par des sorts magiques : étonnant !

Arioch et Daniel Mohamedaly (dmohamedaly@loisir.net)

LA ROUE du temps

Les Berges de la Manetherendrelle

Une fois que vous vous retrouverez sur la berge, suivez la barrière en bois délabrée et vous trouverez une **racine Andilay**. Continuez tout droit et vous arriverez à une petite étendue d'eau. Plongez dedans et prenez l'étroit passage entre les flancs de la montagne, ce qui vous obligera à vous mouiller. Un tout petit peu plus loin, sur votre gauche, vous trouverez une caverne. À l'intérieur, il y a un cadavre et une lampe, ainsi qu'un **Bouclier personnel**. Sélectionnez le **Bouclier personnel** et appuyez sur la touche "**F2**" pour obtenir des informations le concernant. Prenez l'habitude d'identifier les nouveaux objets que vous trouvez en appuyant sur la touche "**F2**".

Sortez de la caverne et continuez toujours dans l'eau, pour déboucher dans une plus grande étendue. Une fois que vous aurez regagné la terre ferme, vous devriez apercevoir, non loin de là, près d'un rocher, un nouveau cadavre. Juste à côté, vous trouverez un **te'angreals de santé**.

Près de ce cadavre, si vous vous tournez sur vous-même, vous devriez voir une sorte de tunnel. Entrez à l'intérieur et vous surprendrez un Trolloc occupé avec un nouveau cadavre. Utilisez votre souffle d'air pour le tuer. Continuez dans le tunnel et vous finirez par ressortir à l'extérieur. Sur votre droite, il y a un pont infranchissable et vous serez donc obligé de vous diriger vers la roulotte. Dès votre arrivée, un Trolloc va sortir de la roulotte. Tuez-le puis prenez la **racine Andilay** près du rocher. Ensuite, entrez dans la roulotte pour y prendre le **te'angreals fléchette**.

Continuez sur le chemin en prenant le petit passage derrière la roulotte. Plus loin, il y a une roulotte renversée. À l'intérieur, vous trouverez un **te'angreals bouclier personnel**. Ensuite, prenez l'autre passage et l'assassin vous tirera dessus avant que des Trollocs ne viennent vous attaquer. Une fois que vous les aurez tués, vous pourrez approcher une autre roulotte. Devant elle, un cadavre a laissé s'échapper un **te'angreals de santé**. Prenez-le et il vous sera impossible d'entrer dans la roulotte.

Un tout petit peu plus loin, un autre Trolloc viendra vous ennuyer. Éliminez-le et continuez pour monter sur le promontoire où se trouvait l'assassin au moment où il vous avait tiré dessus. En haut, vous trouverez un **te'angreals fléchette** près d'un cadavre. Vous êtes au-dessus de la roulotte où il vous était impossible d'entrer. Faites un grand saut pour tomber sur le rebord de la roulotte. De cette manière, vous mettrez la main sur le **te'angreals boule de feu**. Ne sortez pas de la roulotte et regardez sur les flancs du côté de la montagne. Vous trouverez encore un **te'angreals bouclier personnel**.

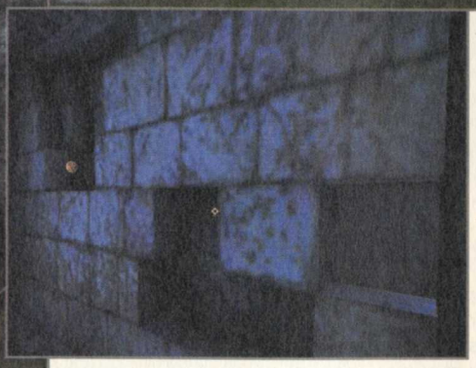
Continuez et vous trouverez une nouvelle roulotte avec, juste avant, une **racine Andilay**. Cela se trouve à deux pas de la rampe qui nous avait permis de monter au-dessus de la roulotte précédente. À l'intérieur de cette nouvelle roulotte, vous trouverez encore un **te'angreals fléchette**. Vous verrez aussi un arbre. Approchez-vous de lui pour attirer les deux Trollocs et les tuer. Si vous avancez précautionneusement, vous pouvez en attirer d'abord un, puis l'autre, ce qui sera plus facile pour les combattre. Ils gardaient un chaudron avec un cadavre, ce qui s'avère peu important. Reprenez le chemin, ce qui vous amènera à de petits précipices où vous pourrez voir en contrebas. Toujours sur le chemin, vous rencontrerez un Trolloc que vous devrez tuer. Vous passerez dans un petit tunnel, puis vous éliminerez deux Trollocs près d'un feu de camp. À côté, vous pourrez prendre un **te'angreals boule de feu**.

À partir du feu de camp, prenez le passage de droite. Vous verrez en contrebas deux Trollocs devant l'entrée de **Shadar Logoth**. Soit vous envoyez une ou plusieurs boules de feu de cet endroit pour endommager vos adversaires, soit vous descendez en prenant l'autre passage pour les affronter directement. Quoiqu'il arrive, même si vous restez en haut, l'un de vos ennemis vous prendra à revers. Faites donc attention de ne pas trop vouloir tirer à distance et jetez un œil derrière vous. Descendez mais n'entrez pas tout de suite dans **Shadar Logoth**. Passez sur le côté droit de l'entrée et longez le rempart, ce qui vous mènera à une caverne. Ce petit détour vous donnera un **te'angreals boule de feu**. Il est temps d'entrer dans les murs de **Shadar Logoth**.

Les rues de Shadar Logoth

Votre entrée dans **Shadar Logoth** sera plutôt explosive. En effet, l'assassin va vous tendre un piège dont vous réchapperez.

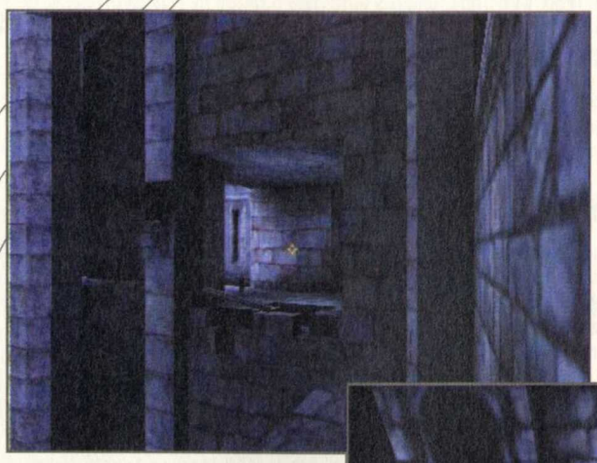
Suivez le couloir et après avoir passé la seconde série de marches, retournez-vous et regardez sur le mur de droite. Vous y verrez un **te'angreals boule de feu**. Mais comment l'atteindre ?



Continuez donc comme si de rien n'était et vous trouverez une troisième série de marches. Arrivé au milieu, une ouverture donne directement sur l'objet en question.

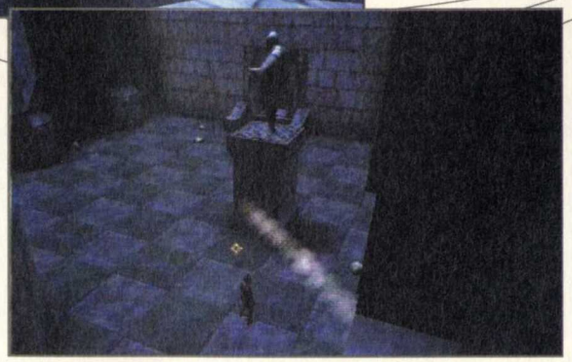
Sautez dans ce petit passage puis de l'autre côté de l'escalier. Une fois que vous avez récupéré l'objet, continuez dans le couloir jusqu'à une intersection. Prenez le couloir de droite. Ramassez le **te'angreals fléchette** ainsi qu'un **te'angreals chercheuse**. Plus de possibilité par ici, il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin. Retournez à l'intersection et continuez tout droit. Vous finirez par arriver dans une pièce où un Trolloc se fait tuer par une autre créature : un laquais. Suivez-la et vous trouverez un **te'angreals santé**, ainsi qu'un **te'angreals fléchette**. Tout au fond, le laquais est tapi dans l'ombre. On ne perçoit que ses yeux. Si vous vous approchez trop, il bondira sur vous. Retournez dans la petite pièce ou le Trolloc a été tué. Et prenez le seul passage que vous n'avez pas encore emprunté. Quelques pas plus loin, une petite pièce est perpendiculaire à celle où vous êtes. À l'intérieur, vous trouverez un **te'angreals santé**. Continuez dans le couloir jusqu'à une ouverture qui mène vers une cour en hauteur. Dès que vous approcherez, le fameux assassin vous lancera une boule de feu. Faites donc très attention. Une fois que la boule de feu sera passée et si vous n'êtes pas tombé, longez le rebord du mur vers la gauche. Cela vous permettra de traverser de l'autre côté. Prenez l'étroit couloir et descendez l'escalier en colimaçon. En bas

de l'escalier, vous devriez avoir affaire à un ou plusieurs Trollocs, ainsi qu'un laquais. Mais normalement, vous les surprendrez. Avant de sortir dans la cour, passez sous l'escalier pour y trouver un **te'angreals santé** et un **te'angreals chercheuse**. En fait, vous ne trouverez plus rien par ici.
Remontez l'escalier en colimaçon et retournez à l'endroit d'où on vous avait tiré une boule de feu. Prenez l'autre passage mais pour y arriver, il vous faudra faire un saut.



Vous finirez par vous retrouver sur un rebord qui surplombe une autre cour. Regardez devant vous en bas et vous apercevrez une plate-forme avec un **te'angreals fléchette** dessus. Sautez sur cette plate-forme. Puis laissez-vous tomber dans la cour pour prendre le **te'angreals boule de feu**. Ne prenez pas le passage avec de l'eau sur le sol. Cela vous mènera vers un cul-de-sac. Passez à côté de l'énorme colonne qui semble prête à s'effondrer. Juste derrière, il y a un coin sombre où vous pourrez voir les yeux rouges d'un laquais. Éliminez-le avant de continuer. Plus loin, vous verrez un **te'angreals chercheuse**. Cependant, dès que vous approcherez le Mashadar viendra vers vous. Cela ressemble à une ou plusieurs volutes de fumée qui vous poursuivent. Évitez-le puisqu'il vous fera perdre de l'énergie et continuez en évitant au maximum le contact. Dans la même pièce, vous trouverez un autre **te'angreals chercheuse** et un **te'angreals fléchette**. Sortez de la pièce rapidement et suivez le chemin. Faites vite car le Mashadar vous poursuit. Vous trouverez un **te'angreals bouclier personnel**. Juste après il y a une ouverture sur votre droite qui est la seule issue. À cet endroit, un laquais est dissimulé dans l'obscurité. Heureusement, le Mashadar ne vous poursuit pas jusque-là. Tuez le laquais puis montez l'escalier et vous trouverez un **te'angreals téléportation**. Cela tombe bien puisqu'en vous téléportant, vous pourrez passer de l'autre côté de la grille qui se trouve juste là. Faites attention à ne pas tomber. Longez le mur vers la gauche pour prendre le passage. Vous vous retrouverez devant la colonne qui menace toujours de s'effondrer. Utilisez une boule de feu sur cette colonne et elle s'affaissera, ce qui vous ouvrira un nouveau chemin.

Sautez sur la colonne pour atteindre l'autre côté. Juste de l'autre côté, vous serez confronté à un laquais qui vous attend dans l'obscurité. Descendez l'escalier et vous déboucherez dans une grande cour avec une statue sur un piédestal.
Avant d'entrer dans cette cour, voici ce que vous devez savoir. Derrière la statue, l'assassin se tient là sans bouger. Plus gênant, le Mashadar garde cet endroit. Pour traverser sans trop d'encombres, courez tout droit pour récupérer le **te'angreals boule de feu**. Ensuite, toujours en évitant le Mashadar, courez en longeant le mur de droite en sortant de la pièce où vous venez de prendre l'objet. Vous allez monter plusieurs séries de marches pour aboutir à un trou dans le mur, d'où vous surplomberez la cour.



Marchez sur la corniche sur le mur pour atteindre l'autre trou. Ensuite, sautez à l'intérieur. Devant vous, il y a un énorme éboulement. Montez sur les gravats et en haut, marchez sur le rebord du mur qui part vers la droite pour traverser la cour. Faites toujours attention au Mashadar. Continuez à longer le mur et laissez-vous tomber sur une plate-forme où vous trouverez un **te'angreals chercheuse**. Avant de continuer à l'intérieur, longez le mur sur le côté et vous trouverez un **te'angreals bouclier personnel**. Retournez en arrière et prenez le passage qui mène vers l'intérieur.
Vous allez rencontrer un laquais à quelques pas de là. Continuez et vous arriverez à un endroit avec un escalier. Surtout ne prenez pas ce passage, il va s'effondrer sous vos pieds et vous ramènera dans la cour avec la statue. Continuez donc tout droit pour arriver à une pièce avec un passage sur la gauche et un coin sombre en face. Un laquais s'y dissimule, ainsi qu'un **te'angreals fléchette** et un **te'angreals chercheuse**. Prenez le seul passage possible et un pan du plafond va s'effondrer, alors qu'au même moment un laquais vous attaquera. Grimpez puis descendez l'escalier et allez tout droit. Lorsque vous serez en vue d'un **te'angreals santé**, un laquais risque de vous surprendre.
Faites donc attention avant de prendre l'objet.
Ensuite, vous allez devoir faire très vite. En effet, le Mashadar rôde dans les parages.
Prenez le seul passage qui reste et déplacez-vous rapidement en évitant le Mashadar.
Vous rencontrerez aussi un laquais, ce qui risque de vous compliquer la tâche.

Juste après le laquais, vous trouverez une intersection. L'un des passages mène au-dessus de la cour où vous aviez trouvé le **te'angreals santé**. Au-dessus du porche, il y a un **te'angreals chercheuse** et un **te'angreals santé**. Pour les atteindre, longez le mur en suivant le rebord sur la gauche. Lorsque vous ne pourrez plus avancer, sautez sur le minuscule rebord sur l'autre mur, ce qui vous permettra de vous approcher des **te'angreals**. Ensuite, faites un saut et voilà. Remontez pour prendre le passage qui continuait tout droit juste avant ce petit détour. Continuez toujours en suivant le couloir et vous arriverez à une intersection. Continuez tout droit pour prendre le **te'angreals boule de feu**. Ensuite, prenez le dernier passage et vous serez confronté à l'assassin. Vous enverrez celui-ci dans les entrailles de **Shadar Logoth**.

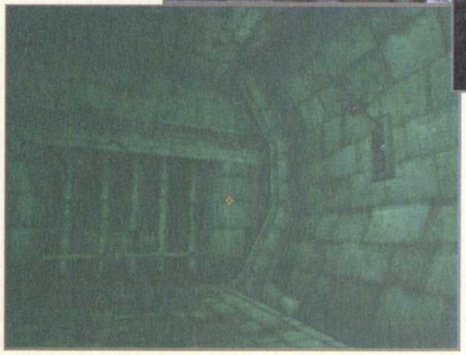
Les entrailles de Shadar Logoth

Vous tomberez directement dans des eaux glacées. Dépêchez-vous de remonter à la surface pour grimper sur l'une des quatre plates-formes. Le Mashadar est toujours présent ici. Il y a un **te'angreals bouclier personnel** et un **te'angreals fléchette**. À partir de la plate-forme où l'on trouve le **te'angreals bouclier personnel**, prenez le passage de droite. Vous trouverez sous l'eau un passage qui mènera à un autre **te'angreals bouclier personnel**. Si vous montez sur les berges de ce passage, vous y trouverez aussi un **te'angreals boule de feu**. Retournez en arrière et prenez le passage à gauche dans la salle aux quatre plates-formes. Grimpez sur l'espèce de toit du passage et vous trouverez un **te'angreals illusion personnelle**.

Retournez en arrière et prenez le passage de gauche. Il est impossible de passer à cause d'une grille. Toutefois, vous pouvez l'ouvrir grâce au levier qui se trouve ici. Plongez rapidement car la grille se referme quelques secondes après avoir activé le levier.

De l'autre côté, prenez sur la gauche pour prendre un **te'angreals fléchette**. Un laquais vous y attend, faites donc attention. Ensuite, prenez le passage qui se trouve de l'autre côté. Vous passerez sur une sorte de petit pont. Regardez tout autour de vous une fois que vous êtes dessus pour y voir des **te'angreals** sur les rebords des colonnes. Avec quelques sauts, il vous sera possible de tous les récupérer : **te'angreals décomposition**, **te'angreals fléchette** et **te'angreals** santé. Sous le **te'angreals** santé, il y a un laquais caché dans l'obscurité. Laissez-vous tomber du pont, cela sera plus sûr pour atteindre le laquais.

Prenez le passage qui mène à un autre canal avec quatre leviers. Deux de chaque côté de la berge du canal. Plongez dans l'eau pour récupérer le **te'angreals décomposition**. Remontez d'où vous êtes venu et actionnez les deux leviers ; lorsque l'eau est descendue, sautez sur le haut de la porte de l'écluse. Un second saut vous permettra de passer de l'autre côté. Actionnez un dernier levier. Sautez dans la fosse avant que l'eau ne remonte et passez rapidement sous la porte de l'écluse.



Montez l'escalier et tuez le laquais. Faites attention au Mashadar. Avant de traverser le passage cylindrique, sous la grille, vous trouverez un **te'angreals illusion personnelle**. Traversez rapidement le passage à cause du Mashadar. Courez rapidement jusqu'au bassin où vous attend un laquais et plongez dans le bassin. Vous récupérerez un **te'angreals anti eau** et un **te'angreals coupe de santé**. Entrez dans la salle suivante où se trouve un bassin avec une grille. Quand vous entrez à l'intérieur, un escalier s'effondre. Montez sur les gravats de l'autre côté et actionnez le levier. Cela aura pour effet d'ouvrir la grille et vous pourrez plonger à l'intérieur du bassin.

Avancez vers la grille. Vous allez apercevoir un levier auquel vous ne pourrez accéder à cause d'un courant trop fort. Pour l'actionner, utilisez le **te'angreals bouclier anti eau** pour annuler les effets du courant. Une fois le levier actionné, une porte s'ouvre derrière vous. Remontez pour prendre de l'air avant de redescendre et de franchir la porte qui vient de s'ouvrir. Ensuite, laissez-vous entraîner par le courant mais faites attention à récupérer le **te'angreals anti eau**. Sur ce chemin, il y a de petites niches non grillagées où vous pourrez récupérer des **te'angreals fléchette** ou **te'angreals chercheuse**. Toutefois, vous risquez de vous noyer en essayant d'aller les chercher. À vous de voir ! Plus loin, toujours emporté par le courant, vous trouverez un autre **te'angreals anti eau**. Laissez-vous emporter par le courant. À un moment donné, il y aura une intersection. Même si vous voyez un **te'angreals anti eau**, laissez-vous entraîner de l'autre côté. Vous en trouverez un autre, ainsi que deux autres **te'angreals**. Ensuite, utilisez un **te'angreals anti eau** et retournez à l'intersection. Laissez-vous entraîner pour finalement remonter à la surface par une sorte de puits. Utilisez l'échelle pour sortir de là.

Vous êtes dans une salle avec quatre leviers qui actionnent chacun l'ouverture d'une porte.
Actionnez les quatre leviers et entrez par le passage où il y a le **te'angreals permutation**. Au bout d'un moment, les passages se referment. Il faut donc réutiliser les leviers. Cherchez le seul passage où l'on voit un laquais derrière une grille. Utilisez le **te'angreals permutation** dessus et vous vous retrouverez de l'autre côté.

Montez l'échelle et dans le couloir, vous aurez une nouvelle fois affaire au Mashadar. Juste après l'échelle, regardez : l'un des murs au coin semble fragilisé. Tirez dessus et cela révélera un passage. À l'intérieur, vous trouverez plusieurs **te'angreals**. Une fois que vous les aurez récupérés, ressortez et vous verrez un **te'angreals boule de feu** que vous n'aviez sûrement pas vu en entrant. Il se trouve en sortant du passage. Passez l'ouverture dont les bords sont verdâtres et le Mashadar devrait vous laisser tranquille. Par contre, un laquais se trouve aux alentours.

Continuez jusqu'à une salle avec un **te'angreals fourche**. Retournez-vous et plongez dans l'eau sous l'escalier. Vous y trouverez un **te'angreals boule de feu** et un **te'angreals chercheuse**. Ressortez et vous allez rencontrer un autre

laquais au moment d'approcher de la sortie de cette pièce. À l'intersection qui suit, vous verrez d'un côté trois sortes de boules dorées flotter dans les airs. Allez pour le moment de l'autre côté. Vous pourrez prendre un **te'angreals anti esprit**. Seul problème, il est gardé par le Mashadar et deux laquais.

Allons voir à présent de l'autre côté. Dès votre entrée dans la salle, la grille derrière vous se refermera et Légion se matérialisera au centre. Utilisez rapidement le **te'angreals anti esprit** et attaquez-le. Si vous avez des problèmes de points de vie ou de munitions, vous trouverez un **te'angreals boule de feu**, un **te'angreals anti esprit** ainsi qu'un **te'angreals santé** dans les couloirs de cette même pièce. Pour éliminer ce monstre, il faudra donc vous protéger et lui balancer un grand nombre de fléchettes et boules de feu à la figure tout en évitant ses propres tirs.
Une fois que vous aurez terrassé le monstre, l'assassin vous attaquera. Quelques boules de feu devraient l'éliminer. Vous pouvez vous protéger en utilisant votre bouclier personnel. Si vous faites le tour, les **te'angreals** que vous aviez trouvés ici seront réapparus.
Lorsque vous aurez immobilisé l'assassin, il vous proposera un marché. Cependant, vous n'aurez pas vraiment ce que vous attendiez. En remontant des entrailles de **Shadar Logoth**, vous allez rencontrer de nouveaux compagnons.

Évasion de Shadar Logoth

Il va falloir à présent rester en vie jusqu'à l'aube. Dès à présent, ramassez les quatres **te'angreals**, dont l'éclair en chaîne. Vous allez être assailli par un grand nombre de laquais et bien entendu, le Mashadar est présent. Il n'y a donc rien d'autre à faire qu'attendre que l'aube se lève. On pourrait le faire en restant sur place et en éliminant tous les ennemis.
Néanmoins, il y a des **te'angreals** à récupérer. A priori, pour récupérer le maximum de **te'angreals**, partez tout droit ou sur votre gauche.

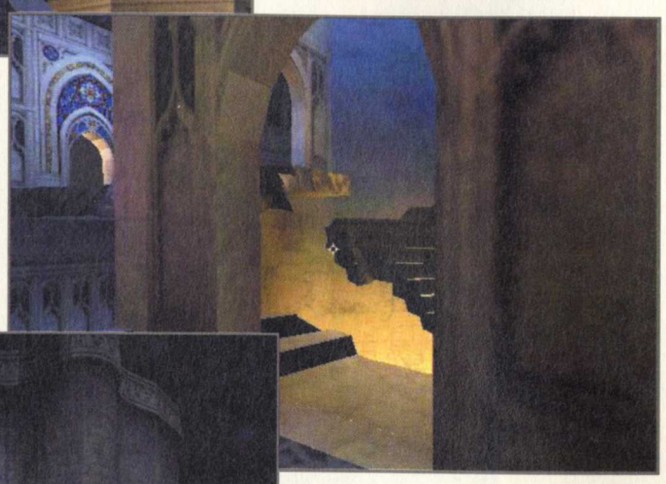
Sauver la Tour blanche

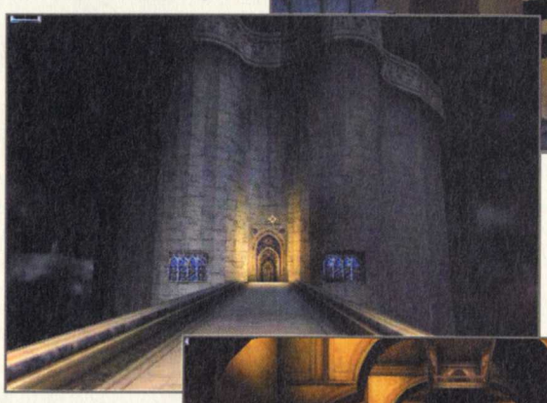
La tour blanche est envahie et la bataille est engagée. Il vous faut donc faire en sorte d'endiguer le flot d'envahisseurs.
Prenez le **te'angreals boule de feu** sur le bureau. Passez la porte avec le tapis qui se trouve juste devant. Vous serez dans une chambre où vous trouverez trois **te'angreals**. Ressortez de cette chambre et prenez l'autre porte. Sur la table, il y a un **te'angreals fléchette**. Prenez la porte fermée en face de vous. À l'intersection, prenez à droite et suivez le couloir pour entrer dans la bibliothèque. Là, vous serez piégé par trois Trollocs. Tuez-les et vous trouverez un **te'angreals santé** près de l'escalier éboulé. Ensuite, n'entrez toujours pas entre les rayonnages de la bibliothèque et continuez tout droit par rapport à l'endroit par où vous êtes rentré. Il y a un cadavre plus loin avec un **te'angreals éclair en chaîne**. Retournez en arrière pour passer entre les rayonnages. Promenez-vous pour trouver un escalier. Dès que vous essaierez de monter, vous serez confronté à deux Trollocs. Prenez sur la gauche et vous trouverez un **te'angreals**.

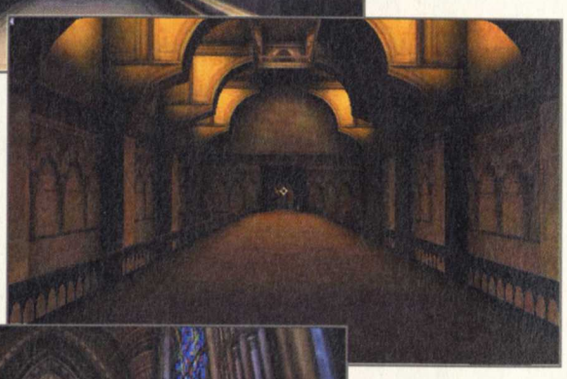
Il y a là une sorte de bibliothèque blanche, mais sans livres ni étagères. En fait, il est possible de redescendre de cette manière mais surtout d'atteindre un **te'angreals** chercheuse ainsi qu'une **racine Andilay**. Remontez et continuez. Un Trolloc se trouve un peu plus loin. Une fois que vous l'aurez tué, continuez et vous trouverez un autre escalier qui permet d'aller à l'étage supérieur. En haut, vous surprendrez un combat. Éliminez l'agresseur. Allez sur la gauche de l'ascenseur et vous apercevrez une table retournée. Derrière, vous trouverez un **te'angreals gel**. Allez de l'autre côté pour trouver un **te'angreals fléchette**. Continuez toujours et vous trouverez un escalier qui redescend et juste à côté une table avec une **racine Andilay** et un **te'angreals boule de feu**. Un Trolloc vous attend dans l'escalier. Une fois à l'étage du dessous, vous trouverez un **te'angreals charge explosive**. Si vous lisez le descriptif du **te'angreals charge explosive**, vous saurez que le cadavre qui se trouve à côté est protégé de cette manière. Tout comme le **te'angreals** santé que l'on peut apercevoir au loin. Continuez et prenez le **te'angreals santé** qui est juste devant l'escalier effondré. Continuez toujours à cet étage et vous trouverez encore un **te'angreals fléchette**. Au moment où vous le prendrez, la lumière diminuera. Juste au coin, vous rencontrerez pour la première fois un Myrrddraal. Tuez-le. Ensuite, descendez l'escalier pour y prendre un **te'angreals boule de feu**. Puis remontez. Continuez pour trouver un **te'angreals décomposition**. Ensuite, prenez l'escalier qui permet de monter à l'étage supérieur. Tuez le Trolloc et récupérez le **te'angreals permutation** et le **te'angreals trouver la cible**.

Nous sommes quelque peu bloqués à présent. Placez-vous devant la porte à moitié défoncée et utilisez un **te'angreals trouver la cible** et ensuite le **te'angreals permutation**. Vous serez téléporté de l'autre côté de la porte à la place d'un Trolloc qui se demandera encore longtemps ce qui lui est arrivé. Traversez le pont entre les tours et tuez le Trolloc. La porte est verrouillée, ce qui ne vous laisse que le choix de descendre l'escalier. Plus bas, il y a des fusées qui, si vous les touchez, déclenchent une sorte de petit feu d'artifice. Mais surtout, vous aurez à combattre plusieurs Trollocs ainsi qu'un Myrddraal. Tuez-les et allez chercher le **te'angreals boule de feu** près d'un cadavre avant de monter par l'autre escalier.
Prenez le couloir et vous arriverez dans une petite pièce qui contient la clef de la fameuse porte ainsi qu'une **racine Andilay**. Le petit problème, c'est que la clef est protégée par une charge explosive. Prenez la **racine Andilay** puis tirez sur les caisses pour faire exploser la charge. Laissez-vous tomber dans le trou et récupérez les **te'angreals** ainsi que la clef. Utilisez le **te'angreals anti feu** et faites exploser les caisses pour obtenir tous les **te'angreals** et surtout ouvrir la porte. Sortez de la pièce et tuez le Trolloc avant de remonter pour retourner à la porte verrouillée. En chemin, vous risquez de rencontrer une paire de Trollocs.
Une fois la porte passée, allez sur la droite et récupérez le **te'angreals boule de feu** puis le **te'angreals fléchette**. Montez l'escalier et grimpez sur les gravats. En faisant plusieurs sauts, vous pourrez passer le petit passage. Passez la petite porte et vous obtiendrez un **te'angreals chercheuse**. Ressortez et montez la rampe jusqu'à trouver un **te'angreals boule de feu**. Si vous regardez bien au-

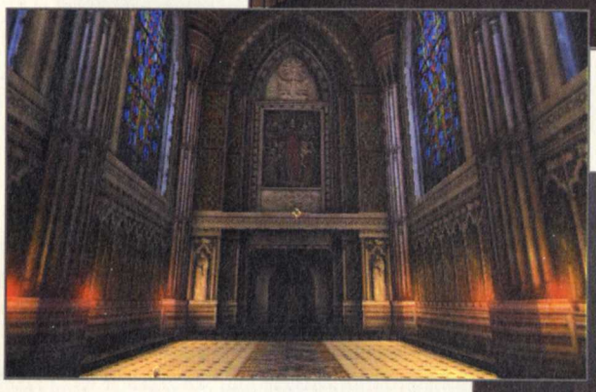
dessus des gravats, vous devriez voir un Trolloc. Retournez-vous et entrez par la porte pour rencontrer deux Trollocs. Tuez-les et vous trouverez au fond derrière la table renversée un **te'angreals tornade**. Continuez à monter la rampe pour arriver là où vous aviez vu le Trolloc. Si vous êtes futé, vous l'avez déjà tué d'une manière ou d'une autre (décomposition ? chercheuse ?). À l'endroit où il se trouvait, il y a un **te'angreals santé**. Avant de monter ce petit escalier, allez plutôt à la porte. Dans la petite pièce vous attend un **te'angreals gel**. Essayez de monter par la rampe et un morceau s'écroulera devant vous. Prenez le **te'angreals lévitation**. Utilisez ce **te'angreals** pour atteindre le passage qui est devenu inaccessible à cause de l'effondrement. Vous arrivez sur un pont lui aussi mal en point. Récupérez le **te'angreals charge explosive**, puis utilisez la lévitation pour continuer jusqu'à la porte. Un Trolloc vous attend derrière, mais aussi un grand nombre de **te'angreals**, dont un **te'angreals secousse sismique**. Retournez en arrière et montez un peu plus haut grâce à l'escalier central. Une horde de Trollocs vous attaquera. Tuez-les tous puis passez la petite porte pour trouver un **te'angreals boule de feu** et une **racine Andilay**. Montez la rampe pour passer la prochaine porte et tuer un nouveau Trolloc. Cette fois, vous obtiendrez un **te'angreals éclair en chaîne**. Montez encore pour encore une nouvelle pièce et un nouveau Trolloc. Ce sera cette fois-ci un **te'angreals lévitation** que vous aurez comme récompense. Mais n'oubliez pas de monter l'échelle pour obtenir en plus un **te'angreals boule de feu**.







Ressortez de cette pièce, mais il vous sera impossible d'atteindre le dernier passage tout en haut. La rampe est détruite, ainsi que l'escalier central. Pourtant, en quelques sauts, vous pouvez passer des morceaux de marches restantes de l'escalier pour monter. Une **racine Andilay** vous attend, ainsi que, plus loin, un **te'angreals fléchette**.



Passez le pont et entrez par la porte. Deux Trollocs attendent que vous les éliminiez. Récupérez les quelques objets qui se trouvent là et continuez tout droit. Trois Trollocs sont prêts à vous combattre dans la grande salle qui suit. Récupérez le **te'angreals éclair en chaîne** et **te'angreals santé**. Que vous passiez par le passage de gauche ou de droite, vous arriverez au même endroit. Toutefois, si vous prenez l'escalier de gauche, vous trouverez un **te'angreals fléchette**. Descendez l'escalier et passez par la passerelle. Il y a dans les escaliers trois autres **te'angreals** ainsi que deux Trollocs, qu'il serait dommage de laisser tout seuls.

Traversez la passerelle et ramassez le **te'angreals bouclier personnel**. Tout au bout, prenez les escaliers qui descendent vers votre gauche ou votre droite. Un Trolloc garde le coin. Descendez et ouvrez la porte. Dans la grande pièce qui suit, vous affronterez un Myrddraal. N'oubliez pas la **racine Andilay** sur la table et allez tout au fond pour tuer le Trolloc qui garde la porte.

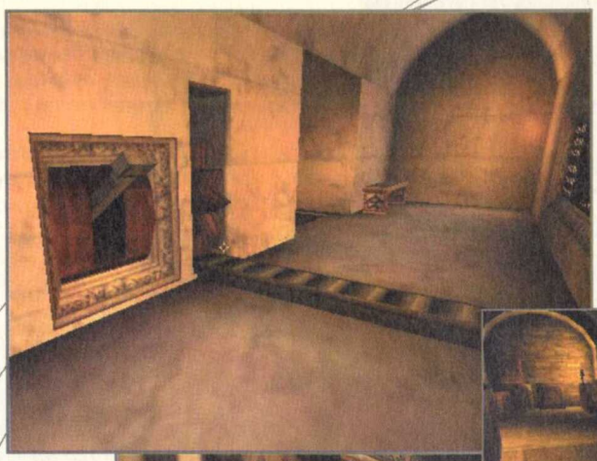
C'est un peu le paradis puisque plusieurs **te'angreals** se trouvent tout autour de vous. Cherchez bien derrière les tables retournées et n'oubliez pas la racine. Par contre, attendez-vous à rencontrer un grand nombre de Trollocs ici et dans la pièce suivante. Une fois que vous avez fait le ménage, passez la porte.

Ramassez le **te'angreals boule de feu** près du cadavre, puis passez la porte au fond. Vous trouverez un **te'angreals chercheuse** ainsi que plusieurs racines **Andilay**. Mais faites attention car il y a un Trolloc au-dessus de vous. Éliminez-le avec un **te'angreals chercheuse** par exemple. Faites le tour et ne vous intéressez pas aux monte-charges. Vous trouverez un nouveau Trolloc ainsi qu'un **te'angreals boule de feu**. De plus, il y a ici de nouvelles racines. Mais gros problème, un Myrddraal se trouve non loin de là et bien souvent à l'étage supérieur. Utilisez l'un des deux ascenseurs pour le rejoindre et le tuer.

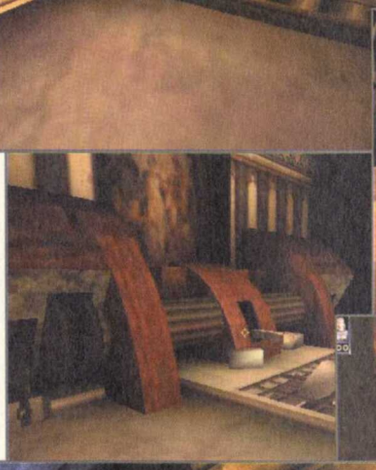
Si jamais il vous échappe, récupérez les trois **te'angreals**, puis actionnez le mécanisme avec les chaînes. Ensuite, redescendez et une porte se sera ouverte. Derrière, vous trouverez plusieurs **te'angreals**. Cela sera de même dans la pièce suivante. Mais vous serez attaqué par un ou deux Myrddraals (un seul si vous avez déjà éliminé le précédent) et pas mal de Trollocs. En réalité, des Trollocs n'arrêteront pas d'arriver de la porte en face de vous puisque c'est de là qu'ils s'infiltrent dans la tour blanche. La porte de droite étant verrouillée, il ne vous reste plus que le passage de gauche.

Ramassez rapidement les deux **te'angreals**. Actionnez le levier, puis utilisez

l'ascenseur. Arrivé en haut, vous allez rencontrer régulièrement des Trollocs. Actionnez le mécanisme puis prenez le petit couloir. À l'intersection, prenez le passage avec le cadavre et le **te'angreals boule de feu**. Au bout, prenez sur la gauche puis sur la droite et vous trouverez **un trousseau de clefs**. Ne le prenez pas et faites marche arrière. Il y a dans les parages deux rampes qui permettent de monter au niveau supérieur. Vous trouverez en haut de chacune d'elles un **te'angreals**. Une fois que vous les aurez récupérés, retournez prendre les clefs et descendez. Vous serez bloqué par des blocs en fusion. Vous pouvez les traverser, mais vous aller perdre des points de vie. Utilisez un **te'angreals anti feu** et vous passerez sans encombre. Actionnez le mécanisme puis descendez avec l'ascenseur. Actionnez le levier, puis remontez avec l'ascenseur.



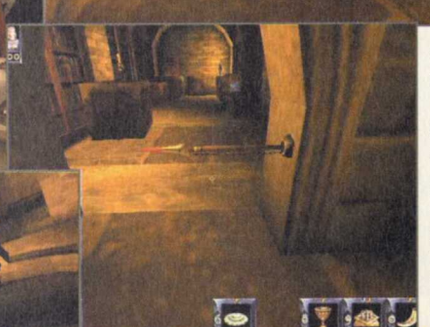
Vous devriez voir un énorme mécanisme avec un gros levier. Actionnez-le et une grille fermera définitivement la porte de la tour blanche et stoppera le flot des assaillants.



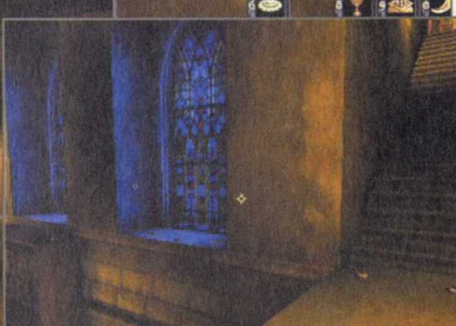
La cave sous la Tour Blanche

Descendez l'escalier en colimaçon et passez le premier passage que vous rencontrerez. Cassez la première petite caisse sur la droite et vous trouverez un **te'angreals décomposition**.
Continuez et de la même manière, détruisez les caisses et tonneaux pour récupérer d'autres **te'angreals**. Je dois tout de même préciser que toutes les caisses ne peuvent pas être détruites. Une fois que vous aurez pu tout prendre à cet étage, laissez-vous tomber dans le niveau inférieur de la bibliothèque. De la même manière, faites le tour des rayonnages.

Puis montez l'échelle pour grimpez sur l'un des rayonnages. Regardez autour de vous et vous verrez un **te'angreals** un peu plus loin. Pour l'atteindre, il faudra sauter de rayonnage en rayonnage. Puis sur la petite et enfin la petite lanterne. Vous serez donc revenu à l'étage supérieur et aurez en votre possession un **te'angreals traceur**. Un **te'angreals décomposition** se trouve tout de suite sur la gauche sur une armoire penchée. En la prenant, vous ferez basculer l'armoire, ce qui vous donnera l'opportunité de passer par là. Mais auparavant, allez de l'autre côté et cassez les caisses et tonneaux avant d'actionner le levier dans le mur.



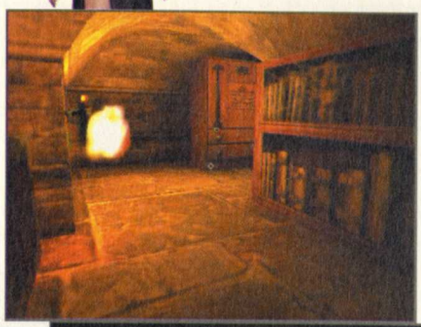
Pour bien comprendre ce qui se passe, actionnez le levier et regardez par la grille sur le sol. Vous verrez un pan de mur pivoter. Cassez le vitrail face au levier. Actionnez le levier et descendez rapidement pour vous placer sur le mur qui va pivoter. Ce faisant, vous arriverez dans une nouvelle salle. Prenez le **te'angreals détecteur de pièges**.
Cassez les caisses au fond avant de descendre l'escalier. Une fois en bas, vous ne pourrez plus remonter. La dalle au centre de la pièce est un piège. Traversez la salle en l'évitant et en passant sur le côté.



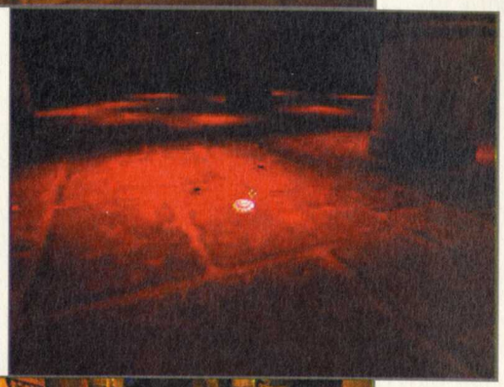
Avant de passer dans la salle du fond, regardez le côté de la porte et vous verrez un trou. Dès que vous voulez traverser, une pique sort du trou pour vous empaler. Elle n'est pas assez longue donc il est possible de passer sur le côté gauche de la porte. Entrez à l'intérieur et récupérez les deux **te'angreals**.
Ressortez de la pièce en prenant toujours les mêmes précautions et évitez toujours le centre de la pièce qui suit. Descendez l'escalier. Prenez les deux **te'angreals**. Un autre escalier mais il semblerait qu'il soit piégé avec des charges explosives et des piques. Sélectionnez le **te'angreals lévitation** une fois que vous serez dans l'escalier, utilisez la lévitation. Ainsi, vous ne tomberez pas à cause du fait que les marches de l'escalier se dérobent sous vos pieds.

L'endroit semble bien piégé. Regardez l'un des vitraux et vous verrez plusieurs orifices pour des piques. Pas très engageant. Descendez l'escalier et cassez les caisses et tonneaux pour trouver un **te'angreals traceur**. Plus loin, sur une table, il y a un **te'angreals détecteur de pièges**. Mais pour l'atteindre, il faudra éviter diverses piques. Regardez bien autour de vous pour voir si vous pouvez avancer sans problème. En fait, il y a un passage étroit tout au fond qui ne semble pas protégé. Prenez le **te'an-**

greals détecteur de pièges. Retournez en arrière et approchez-vous de la grille sous l'escalier. Attention, il y a une dalle sur le sol qui déclenche le lanchement de boules de feu. Si vous l'activez, on peut y voir passer de manière régulière une boule de feu. Retournez au pied de l'escalier et passez la porte. Cassez les caisses et prenez les **te'angreals** dont le **te'angreals mur**. Attention, dans la pièce suivante, il y a une trappe sur le sol. Utilisez un **te'angreals détecteur de pièges** pour la repérer. En fait, elle se trouve devant une sorte de mur recouvert de planches. D'ailleurs, détruisez ce mur et vous accèderez à une partie cachée avec un grand nombre de **te'angreals**. Continuez à détruire les caisses pour y trouver un **te'angreals charge explosive**.



Avancez un tout petit peu et vous verrez les fameuses boules de feu si elles sont activées. Vous verrez aussi des trous pour des piques. Le meilleur moyen pour traverser est d'utiliser un ou plusieurs **te'angreals bouclier personnel** et **te'angreals anti feu**. Encore que le mieux est aussi d'éviter la dalle sur le sol en faisant un saut. En effet, si les boules de feu ne sont pas encore activées, et si vous évitez de marcher dessus, elles ne vous gêneront pas. C'est néanmoins très difficile de ne pas les déclencher. Vous trouverez par contre un **te'angreals bouclier personnel** juste derrière la bibliothèque si vous essayez de sauter la dalle sur le sol. Avancez rapidement en évitant les lances et actionnez le levier qui se trouve tout au bout. Cela actionnera la grille et vous pourrez sortir sans vous faire toucher par une boule de feu en bougeant rapidement.



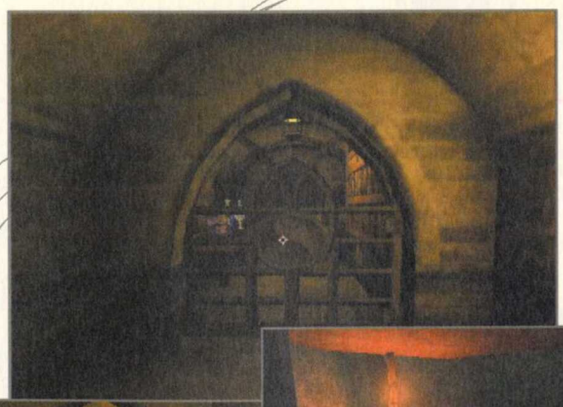
Avancez tout droit pour reprendre l'étroit passage entre deux bibliothèques et vous trouverez un nouveau passage qui mène à une salle bourrée de pièges. Charges explosives, piques, etc. Utilisez plusieurs fois le **te'angreals détecteurs de pièges**. Ainsi, vous pourrez avancer en évitant les trappes et il vous évitera aussi de marcher sur ce qui déclenche les charges explosives. Il n'y aura plus qu'à faire attention aux piques et vous devriez vous en sortir indemne.

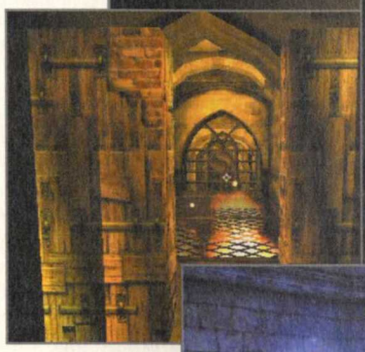
La salle qui suit contient elle aussi des pièges. Dès votre entrée, évitez d'appuyer sur la dalle au centre. Elle déclenche le lancement de plusieurs boules de feu de manière ininterrompue. Un peu plus loin devant, il y a une trappe. Cassez le deuxième vitrail sur la gauche et vous trouverez un **te'angreals fourche**. Si les boules de feu ne sont pas actives, vous pourrez trouver un grand nombre de **te'angreals**. Par rapport à l'entrée, prenez tout de suite sur la droite et vous verrez une petite pièce avec des caisses. Prenez le passage sur la droite s'il n'y a pas de boules de feu et cassez le mur de planches puis de briques pour trouver une pièce secrète. À l'intérieur, vous trouverez un **te'angreals détecteur de pièges**. Sortez et allez au bout du couloir pour trouver un **te'angreals** santé et un **te'angreals mur**. Retournez à la petite salle avec les caisses et cassez-les toutes pour récupérer les **te'angreals**. Ressortez et continuez. Ne marchez surtout pas sur la dalle devant la petite pièce où l'on aperçoit une boule de feu. Continuez pour visiter la salle suivante et récupérer deux **te'angreals**. Une fois que c'est fait, allez prendre le **te'angreals boule de feu**. Ce qui risque immanquablement de déclencher les générateurs de boules de feu. Évitez les boules de feu et prenez le petit escalier qui mène à une porte. Vous arriverez devant une nouvelle pièce bourrée de pièges. Utilisez une boule de feu pour faire exploser à distance les charges explosives. Cela vous enlèvera une épine du pied et n'aurez plus à faire attention qu'aux fosses et piques.

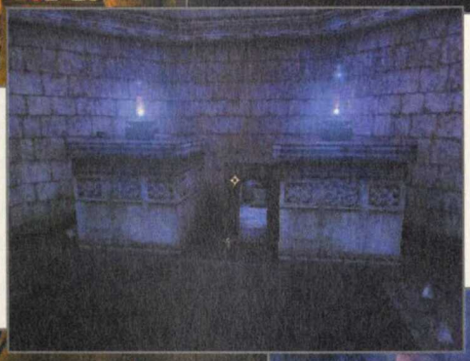
Dans la salle suivante, cassez les caisses et tonneaux pour récupérer trois **te'angreals**. Faites attention aux piques. Un peu plus loin, vous trouverez un **te'angreals lévitation**. Il n'y a plus rien à prendre ici si l'on excepte ce que l'on voit derrière la grille. Montez les escaliers. Vous verrez un autre escalier avec un levier tout en haut mais vous ne pourrez pas l'atteindre. Une trappe vous fera tomber dans un couloir en dessous. On voit distinctement une dalle sur le sol qui semble être un interrupteur. N'y allez pas pour le moment et entrez plutôt dans la pièce sur le côté. Vous pourrez y prendre un **te'angreals santé** et un **te'angreals contrepouvoir**. Retournez dans le couloir et passez sur le côté gauche de la dalle pour monter l'escalier. Lorsque vous marchez sur cette dalle, cela déclenche deux générateurs de boules de feu. En restant pour le moment sur le côté gauche du mur, vous ne serez pas touché. Toujours en longeant le mur, vous pourrez passer derrière un rayonnage pour y prendre un **te'angreals boule de feu**. Retournez en arrière et attendez le passage des boules de feu pour traverser juste après. Vous pourrez obtenir un **te'angreals santé**. Ressortez et longez le mur de droite. Il va falloir une nouvelle fois traverser. Faites attention car sur le mur de droite, il y a une pique. Allez prendre le **te'angreals éclair en chaîne**. Une fois que vous êtes sur la table, traversez de nouveau pour aller chercher le **te'angreals détecteur de pièges** qui se trouve en face. Retournez sur la table de l'autre côté et traversez plusieurs fois pour arriver dans une petite pièce dont le mur du fond s'est écroulé.

Vous allez pouvoir grimper par là. Il s'agit d'une trappe par laquelle vous venez de remonter. Vous trouverez tout de suite un **te'angreals boule de feu**. Avancez tout droit et plaquez-vous contre le rayonnage de droite juste après le passage. Il n'est pas apparent mais il y a un **te'angreals mur** à cet endroit. Il n'y a plus qu'un seul passage. Il mène au-dessus des rayonnages de bibliothèques que nous avons vus il y a déjà un bon bout de temps. Allez tout au fond pour prendre le **te'angreals téléportation**, mais faites attention aux piques sur les murs. D'ailleurs, cassez les vitraux et vous trouverez un **te'angreals santé**. Après avoir pris le **te'angreals téléportation**, revenez quelques pas en arrière et faites un saut pour récupérer le **te'angreals fléchette** qui se trouve sur l'un des rayonnages. Faites attention au piège avec une pique et cassez les deux vitraux pour obtenir un **te'angreals boule de feu**. Retournez à l'endroit où vous venez d'actionner un levier. Je vous conseille de faire une sauvegarde car ce que vous allez devoir faire à présent est assez difficile. Placez-vous devant l'escalier, mais les marches se déroberont dès que vous le toucherez et cela vous jettera directement dans la trappe. Votre but étant de passer de l'autre côté, vous pouvez le faire en utilisant un saut avec un bon timing ou en utilisant le **te'angreals lévita-**

tion. Parfois, lorsque l'on tombe tout de même dans la trappe, on peut s'accrocher aux parois pour remonter avant d'aller trop bas.
Descendez l'escalier et retournez devant une grille où l'on peut voir un levier ainsi qu'un **te'angreals téléportation** derrière. Utilisez le **te'angreals téléportation** pour passer de l'autre côté de la grille. Vous obtiendrez deux autres **te'angreals**. Actionnez le levier et la grille s'ouvrira. À présent, descendez le grand escalier jusqu'à la grille en faisant très attention aux piques dans le mur de gauche et de droite. Téléportez-vous derrière la grille grâce au **te'angreals téléportation**. Ensuite, il y a un chargement. Ne bougez surtout pas et regardez autour de vous. Il y a une dalle sur le sol qui déclenche un générateur de boules de feu. Passez sur la droite en ne marchant pas dessus et en longeant le mur. Entrez dans la première alcôve et prenez le **te'angreals croc d'âme** puis cassez une caisse pour obtenir un **te'angreals santé**. Entrez dans l'alcôve suivante en évitant la dalle sur le sol. Vous pourrez y prendre un **te'angreals bouclier anti feu**. Sortez et longez la dalle sur le sol du côté gauche du mur jusqu'au chandelier. Faites un saut en diagonale et vous devriez vous retrouver à côté des générateurs de boules de feu sans même les avoir déclenchés.







Détruisez le mur avec votre **te'angreals souffle d'air**. Vous verrez alors un passage sur des grilles dont des flammes s'échappent. Utilisez le **te'angreals bouclier** antifeu et courez dans ce passage. Cassez les caisses et vous trouverez un **te'angreals santé**. Continuez et lorsque vous serez entré dans la salle suivante, une grille se refermera derrière vous. Ne descendez pas encore et faites le tour pour casser toutes les caisses et tonneaux afin de récupérer des **te'angreals**. Le plus important étant le **te'angreals reflet**. Descendez à l'étage inférieur et cassez toutes les caisses pour récupérer les **te'angreals** dont le **te'angreals halo de contrepouvoir**.

Une fois que vous avez cassé toutes les caisses, allez devant le miroir pour y prendre le **te'angreals boule de feu**. Là, votre reflet va sortir du miroir et vous attaquer. Un moyen de lui faire des dégâts sans trop de risque est de placer quelques charges explosives devant le miroir puis de vous éloigner. Rapidement, utilisez le **te'angreals croc d'âme** ou le **te'angreals reflet**. Votre double prendra les dégâts qu'elle essaye de vous infliger et en plus, elle en prendra en utilisant les **te'angreals**. Si cela ne suffit pas, usez des moyens habituels (boules de feu, fléchettes...).

Lorsque vous aurez tué votre double, traversez le miroir puis descendez l'escalier.

Les Chemins

La grille de gauche est coincée et il est impossible de l'ouvrir. Actionnez le levier de la grille de droite et prenez le **te'angreals santé**. Montez à l'échelle et laissez-vous retomber en vous dirigeant vers le **te'angreals gel** qui est sur le meuble. Montez de nouveau à l'échelle mais jusqu'en haut cette fois-ci. Prenez les **te'angreals** sur le meuble ainsi que sous les petites caisses que vous casserez. Descendez grâce à l'autre échelle. Vous vous retrouverez derrière la grille qui était coincée. Récupérez tous les **te'angreals**. Il n'y a plus qu'à refaire tout le chemin en sens inverse. Allez à la troisième grille où un cadavre de Trolloc gît à côté du levier.

À l'extérieur, prenez le premier passage sur la gauche pour obtenir un **te'angreals fléchette**. Regardez du côté où la rambarde est arrachée. On peut faire un saut pour obtenir une **racine Andilay**.

Retournez en arrière et passez la porte magique avec le sceau. À ce moment-là, très rapidement, allez prendre le **te'angreals reflet** près du cadavre avant que le sol ne s'effondre et courez vers le pont.
Attention car vous allez être confronté à l'une de vos sœurs corrompues par le mal. Éliminez-la tout en vous protégeant. Ce ne sera pas simple puisqu'elle utilise des fléchettes, boules de feu et bouclier personnel.
Sur le cadavre de votre sœur, vous trouverez un **te'angreals sphère de lumière**. Utilisez la lumière tout de suite pour voir un peu où vous vous trouvez. Déplacez-vous pour récupérer différents **te'angreals**. Mais attention car l'endroit semble s'effondrer petit à petit.
À un endroit, il y a un cadavre de Trolloc sur le sol. Suivez la ligne sur le sol qui part de la colonne pour trouver une colonne renversée. Derrière, il y a une rampe qui permet de descendre. Faites encore une fois le tour de l'endroit et vous trouverez une nouvelle porte dimensionnelle avec un sceau dessus.

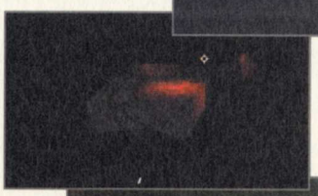
L'Obscur

Vous voilà téléporté à un autre endroit. Suivez le chemin entre les montagnes et lorsque vous ver-

rez deux morceaux de mur, faites attention. En effet, il y a trois Trollocs qui montent la garde en bas mais aussi un autre en hauteur sur la gauche. Tuez-les tous. Un peu plus loin, il y a un dernier Trolloc qui garde une grande porte après un pont de bois. Tuez-le puis examinez les recoins du porche qui se trouve juste avant le pont. Vous y trouverez plusieurs **te'angreals**.

Traversez le pont et à la grande porte, retournez-vous. Vous verrez un passage dans la montage mais aussi un mur effondré. S'il vous reste un **te'angreals lévitation**, il vous est possible de récupérer un **te'angreals secousse sismique** et un **te'angreals fléchette**. Pour cela, placez-vous sur le début du pont en regardant le passage dans le mur. Faites un saut et utilisez le **te'angreals lévitation** pour l'atteindre.

Que vous puissiez prendre ce **te'angreals** ou non, la suite de notre aventure passe par le tunnel dans la montagne. Faites attention aux plantes sur le sol. Ne marchez pas dessus, sans quoi vous serez blessé. À quelques pas de là, vous serez pris à parti par deux ou trois Trollocs. Une fois mort, vous pourrez continuer. Un nouveau Trolloc vous attend près d'une échelle et vous devriez pouvoir récupérer un **te'angreals santé**. Montez l'échelle et ouvrez les caisses pour récupérer deux **te'angreals**. Actionnez le levier pour ouvrir la porte et vous serez surpris par un Trolloc. Continuez dans le couloir et ne descendez pas l'escalier, allez jusqu'à la porte verrouillée. À ce moment-là, regardez en bas et vous devriez voir un Trolloc de dos. Envoyez-lui un **te'angreals décomposition**. Il ne vous restera plus qu'à éviter ses tirs en attendant sa mort. Il vous sera alors ensuite possible de descendre sans affrontement. Enfin presque. En effet, dès que vous approcherez du bassin, vous aurez affaire à cinq ou six Trollocs. Ils sont accompagnés d'un énorme chef Trolloc qui viendra vous chercher des noises. Éliminez tout ce beau monde. Vous pouvez vous mettre à l'abri et récupérer des **te'angreals** dans les deux pièces dont les portes s'ouvrent grace à un levier. Néanmoins, dans l'une d'elle, il y a un Trolloc. Pour le chef Trolloc, il y a un excellent moyen de le tuer. Immobilisez le avec un **te'angreals gel**, utilisez un **te'angreals décomposition** puis des boules de feu.



Une fois que vous les aurez tous tués, derrière la grande porte où se trouvait le chef Trolloc, il y a des **te'angreals** ainsi qu'un coffre avec la clef de la porte verrouillée. Si vous n'avez pas encore visité les portes avec levier, faites-le puis allez à la porte verrouillée pour continuer.

Déverrouillez la porte et continuez jusqu'à une pièce sombre. Entre-temps, vous aurez sûrement rencontré deux Trollocs. Et si vous êtes observateur, vous aurez vu en contrebas une gigantesque porte en bois. Dans la pièce sombre, il y a un levier avec une chaîne. À travers la grille, vous verrez une porte s'ouvrir. Refaites le chemin en sens inverse pour passer par l'énorme porte en bois, qui est à présent ouverte.

Une fois à l'extérieur, vous devrez tuer plusieurs Trollocs avant d'arriver à un pont. Vous avez récupéré un **te'angreals lévitation**. Alors, prenez de l'élan, faites un saut et utilisez le **te'angreals lévitation** pour passer de l'autre côté. Cela vous ramènera à la porte dimensionnelle qui vous avait amené jusqu'ici. Repassez la porte, ce qui vous ramènera dans le monde ténébreux.

Avancez tout droit. Traversez le pont et continuez tout droit jusqu'à un second pont. Traversez-le en passant précautionneusement sur le morceau de pierre puis faites un saut pour rejoindre le reste du pont de l'autre côté. Continuez à avancer toujours tout droit. À un moment donné, vous verrez un **te'angreals fléchette** sur le côté. Si vous vous en sentez capable, sautez pour le récupérer, sinon continuez toujours tout droit jusqu'à une nouvelle porte dimensionnelle.

Dès que vous avez passé la porte, avancez rapidement pour prendre le **te'angreals bouclier anti esprit** et utilisez-le. Prenez-le **te'angreals lévitation** puis dépêchez-vous d'aller sur la droite. Grimpez la rampe et vous obtiendrez un nouveau **te'angreals bouclier anti esprit**.

Sachez qu'il est impossible de détruire Légion. Faites attention aux laquais, récupérez le maximum de **te'angreals** et surtout éliminez les crânes qu'envoie le monstre. Pour ce faire, il suffit de tirer dessus avec des fléchettes. Ce n'est pas franchement simple à faire. Au bout d'un moment, on vous dira que le **Machin Shin** s'est dissipé et que vous devez quitter l'endroit immédiatement. Retournez à la porte dimensionnelle et passez-la de nouveau.

De l'autre côté, suivez la ligne sur le sol jusqu'à la petite colonne. Suivez à ce moment la ligne qui part vers la gauche.

Cela vous mènera à un pont détruit dont il ne reste que des plates-formes. Mais celles-ci sont protégées par des charges explosives. Utilisez des boules de feu pour les faire exploser puis sautez sur chacune d'elles en utilisant le **te'angreals lévitation**.

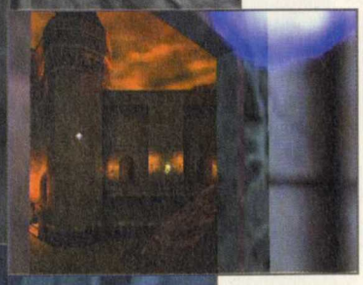
De l'autre côté, vous trouverez un **te'angreals permutation** et un **te'angreals santé**. Continuez de suivre la ligne sur le sol vers la gauche et vous descendrez pour arriver devant deux immenses colonnes.

À ce moment-là, utilisez un **te'angreals bouclier anti feu**. De cette manière, les boules de feu de votre sœur n'auront aucun effet sur vous. Le problème, c'est qu'il faudra aller très vite pour l'abattre et qu'il y a deux Trollocs. Pourquoi très vite ? Parce que les âmes des morts approchent. Tuez votre sœur le plus rapidement possible. Ne faites pas trop

attention aux Trollocs et utilisez un ou plusieurs **te'angreals secousse sismique**. Une fois la sœur morte, vous pourrez traverser la porte.

Site d'excavation (les pays frontières)

Récupérez les **te'angreals** dans la tente et les caisses qui se trouvent sur le côté. Ensuite, montez la rampe en bois pour entrer à l'intérieur du tunnel dans la montagne. Tuez le soldat et cassez les caisses. Une fois que vous aurez récupéré quelques **te'angreals**, vous serez dans un cul-de-sac. Ressortez et prenez le passage avec l'arbre et vous serez rapidement confronté à un soldat.



Laissez-vous tomber dans l'eau du côté où il y a le trou dans le mur. Entrez dans la tour sous l'eau et une fois que vous aurez les pieds au sec, vous trouverez un **te'angreals santé**. Grimpez pour vous retrouver à hauteur du trou dans le mur. Sautez en utilisant le **te'angreals lévitation** pour vous retrouver à votre point de départ. Continuez et sous le gros bloc de terre, vous trouverez une **racine Andilay**. Continuez sur le chemin jusqu'à une grande étendue d'eau.

Plongez et vous trouverez deux caisses qui renferment des **te'angreals** immergées au pied de la cascade. Sortez de l'eau sur la droite de la cascade. Plus loin, vous trouverez un feu de camp dans une sorte de bâtisse dont le mur est détruit. À l'intérieur, il y a deux caisses à casser. Mais sachez que de l'autre côté, il y a un tunnel qui entre dans la montagne et que deux soldats vous attaqueront dès qu'ils vous verront même si vous entrez dans la petite bâtisse. Entrez dans l'espèce de tunnel et prenez le **te'angreals boule de feu**. Vous ne pourrez pas passer sur le pont, alors jetez-vous simplement à l'eau.

Entrez dans la tour en passant sous l'eau et montez l'escalier en colimaçon jusqu'à une autre ouverture dans le mur. Grimpez sur les blocs de pierre et prenez le **te'angreals fléchette**. Regardez autour de vous et vous verrez une ouverture très sombre. Sautez pour entrez à l'intérieur et vous pourrez cueillir une **racine Andilay**. Ensuite, continuez à grimper sur les blocs et piliers pour atteindre le passage au dessus. En fait, en haut du dernier pilier, vous ne pourrez pas passer et il faudra casser les trois blocs de pierre. Une fois entré, prenez le passage sur la droite et vous verrez un soldat qu'il faudra tuer (quoi d'autre ?).

Un grand monte-charge se trouve dans la salle qui suit. Montez l'escalier et vous devriez voir un autre soldat. Cassez les caisses sur la plate-forme puis laissez vous tomber sur le monte-charges où se trouve une grosse caisse. Une fois que vous êtes dessus, cassez la caisse et vous monterez dans la salle supérieure. Il n'y a plus qu'à redescendre une fois que vous aurez récupéré les **te'angreals** cachés dans les caisses.

Prenez le passage où vous êtes obligé de traverser sur une planche. Vous allez rencontrer un archer dans la petite tour. Montez l'escalier. Une fois en haut, vous verrez deux ponts en bois. Celui qui nous intéresse est le second ou, si vous préferez, celui qui se trouve à gauche. Mais avant de le traverser, il faut neutraliser le souffle de vente. Pour cela, utilisez le **te'angreals bouclier anti air** que nous avons récupéré dans la pièce au-dessus du monte-charge.

Une fois à l'extérieur, il y a deux soldats en haut d'une pente. Cela vous amènera à un pont en bois. Traversez le et tuez le soldat qui se tient à côté d'un **te'angreals santé**.

Sautez sur la grande rambarde et vous pourrez trouver un **te'angreals bouclier personnel**. Continuez jusqu'au petit pilier renversé. Entrez par le trou dans le mur et vous trouverez deux **te'angreals**. L'un tout de suite et l'autre au-dessus. Ressortez et montez tout en haut, où vous finirez par trouver un soldat et surtout un archer plus loin qui tirera des flèches sur vous. Tuez-les et récupérez le **te'angreals charge explosive**.

Descendez l'échelle et cassez la caisse puis continuez en marchant sur les échafaudages. Vous arriverez à un endroit avec une roue qui tourne dans l'eau. Ne vous en occupez pas et traversez pour vous retrouver sur la plate-forme de l'autre côté. Un saut et un **te'angreals lévitation** vous aidera à passer sans encombres. Attention à l'archer qui se trouve juste derrière le mur. Avant de descendre en utilisant l'échelle, tuez le soldat que l'on voit plus bas. Descendez puis sortez et allez tuer l'archer sur les plates-formes. Utilisez les échelles pour monter tout en haut. Ensuite, sautez sur le rebord, sur la droite de la montagne, pour découvrir un tunnel. Cela vous permettra de surprendre deux soldats puis de trouver trois **te'angreals**.

Continuez toujours dans le tunnel et vous rencontrerez un nouveau soldat. Tuez-le puis cassez les caisses pour trouver un **te'angreals permutation**. Ne descendez pas vers l'entrée du château pour le moment. Continuez dans le tunnel et allez tuer l'archer sur les remparts. Prenez le **te'angreals fléchette** tout au bout du rempart. Ensuite, tuez à distance les deux soldats devant le château, avec un **te'angreals** chercheuse par exemple. Il ne reste plus qu'un archer en bas. Redescendez et prenez les divers passages pour trouver d'autres **te'angreals**. Pour être exact, là où se trouve l'archer, vous trouverez un **te'angreals bouclier personnel**. Ensuite, laissez-vous tomber en contrebas pour récupérer un **te'angreals** tornade, un **te'angreals chercheuse** et un **te'angreals fléchette**.

Retournez sur les remparts. Par la fenêtre, on peut apercevoir au loin un gong. Tirez dessus avec une fléchette. Un soldat sera attiré, ce qui vous permettra d'utiliser le **te'angreals permutation** pour prendre sa place. Entrez à l'intérieur

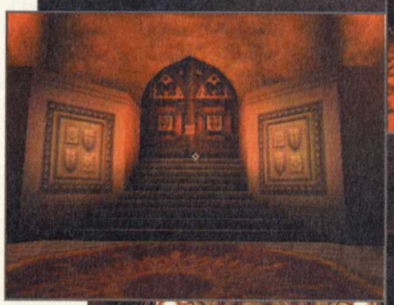
et laissez-vous tomber dans la trappe sur le sol. Déplacez-vous dans le couloir pour voir la scène cinématique.

La Forteresse De Lumiere

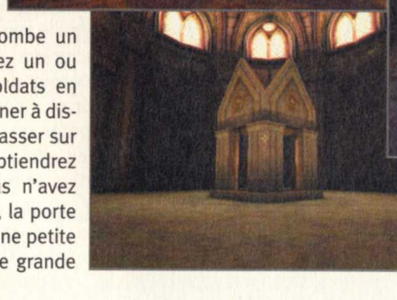
Ramassez les clefs sur le sol et sortez de la cellule. Ensuite, visitez toutes les cellules et prenez les trois **te'angreals**. Sortez de la prison et prenez tout de suite sur la gauche pour affronter un soldat puis un archer. Continuez en longeant le mur sur la gauche jusqu'à la porte qui est manifestement piégée par deux piques sur le sol. En face de la porte, sur la colonne, il y a un petit interrupteur. Actionnez-le et cela désactivera le piège. Vous pourrez donc récupérer sans danger les deux **te'angreals**.

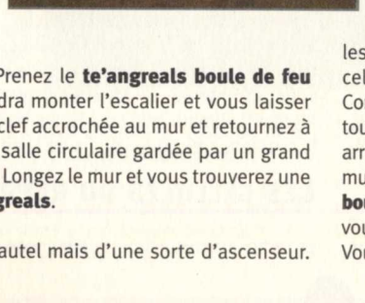
Entrez ensuite dans les toilettes. Montez sur la paroi penchée, ce qui fera basculer les autres et un trou s'ouvrira. Laissez-vous tomber sur la poutre en bois. Faites le tour du trou pour bien la voir. Ainsi, vous pourrez prendre le **te'angreals secousse sismique**. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et suivez l'égout. À la première intersection, prenez sur la gauche et vous trouverez une échelle. Montez et soulevez la grille pour sortir. Un garde vous tombera dessus à ce moment-là.

Ne prenez pas la porte et dirigez-vous vers la petite étendue d'eau. Vous trouverez d'ailleurs une **racine Andilay**. Ensuite, grimpez sur le grillage au fond comme s'il s'agissait d'une échelle. Longez le rebord jusqu'à la fenêtre avec une grille. Poussez la première et vous pourrez entrer.



Retournez sur le rebord allez de l'autre côté pour casser le vitrail et entrer dans la chapelle. C'est carrément six **te'angreals** que vous trouverez là. Sortez par la porte et tuez les deux soldats. Attention à l'archer qui peut vous surprendre en avançant un peu ici. Ne passez pas la grande porte mais choisissez plutôt l'une des deux petites qui se trouvent autour. Toutes les deux mènent presqu'au même endroit, c'est-à-dire à une plate-forme qui surplombe un grand couloir. Vous y rencontrerez un ou deux archers, mais aussi des soldats en contrebas qui seront faciles à éliminer à distance. Faites un grand saut pour passer sur les autres plates-formes et vous obtiendrez quatre **te'angreals** en tout. Vous n'avez plus tellement le choix. D'un côté, la porte par où vous êtes venu. De l'autre une petite porte verrouillée. Et pour finir, une grande porte avec un escalier.



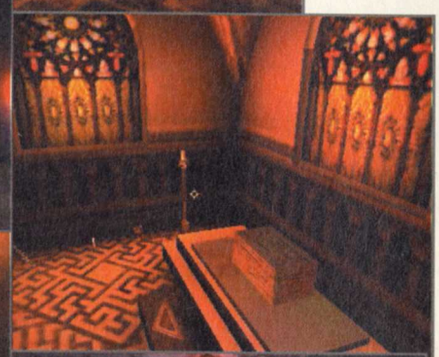


Passez la grande porte et tuez le soldat. Prenez le **te'angreals boule de feu** dans la fontaine. Bien entendu, il vous faudra monter l'escalier et vous laisser tomber pour le récupérer. Prenez la grande clef accrochée au mur et retournez à la porte fermée. Derrière, il y a une grande salle circulaire gardée par un grand nombres de soldat et archers. Tuez-les tous. Longez le mur et vous trouverez une petite porte qui vous apportera deux **te'angreals**.

Au centre de la pièce, il ne s'agit pas d'un autel mais d'une sorte d'ascenseur. Descendez et vous arriverez dans une chambre mortuaire. Vous serez pris à parti par plusieurs soldats et un archer. La porte vous ramène aux cellules. Dans la salle morturaire, cherchez une grille sur le sol. Elle s'ouvrira et vous pourrez redescendre dans les égouts. Vous trouverez tout de suite une **racine Andilay**. Un peu après, plongez sous l'eau pour récupérer un **te'angreals boule de feu**.

Montez l'échelle et cassez toutes les caisses pour obtenir les **te'angreals**. Utilisez un **te'angreals boule de feu** sur les planches entre les deux petits panneaux marqués d'une croix rouge. Cela aura pour effet de laisser l'eau s'écouler et d'augmenter le niveau. Revenez en arrière et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'à la grille dont les barreaux sont tordus et passez à travers. Prenez sur votre droite et continuez à nager jusqu'à trouver une échelle. À ce moment-là, il y aura un chargement.

Tout de suite, retournez-vous et récupérez tous les **te'angreals**. Allez tout droit et entrez dans la première pièce à droite. Normalement, vous devrez combattre quelques soldats en chemin. Dans la pièce en question, il y a des **te'angreals** placés derrière des piques. Cela ne devrait poser aucun problème pour les récupérer si vous passez sur le côté. Pour celui du fond, il faudra longer le mur. Sortez de la pièce et longez le mur de droite jusqu'à ce qu'un archer vous attaque. Éliminez-le et revenez en arrière pour aller dans la pièce avec les tonneaux. Mais avant d'entrer, actionnez l'interrupteur sur le mur et les pièges seront désactivés. Vous trouverez des racines **Andilay**. Sortez de cette salle et en continuant, vous en trouverez une autre. Désactivez les pièges de la même manière et prenez les **te'angreals**. Il n'y a plus qu'à prendre le dernier passage pour sortir de ce petit dédale. Cela vous mènera dans une pièce avec trois soldats et des piliers en bois. Sur le côté droit, une petite pièce est remplie de caisses avec un **te'angreals charge explosive**. Ne touchez pas au levier et allez prendre les trois **te'angreals** qui se trouvent près de l'autel.

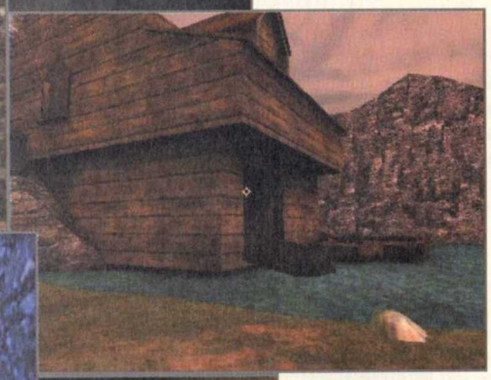


Vous avez à présent deux choix pour continuer. Soit vous utilisez le gong pour appeler un soldat qui ouvrira la grille. Soit, l'option discrète, en actionnant le levier qui permet d'ouvrir la grille et de continuer. Dans la pièce qui suit, vous trouverez des racines **Andilay** sur la table près de la bouteille. Préparez-vous à combattre plusieurs soldats dans le réfectoire qui suit. Montez tout en haut en ignorant la porte pour le moment et récupérez les **te'angreals**. Retournez à la porte, entrez et prenez sur la gauche. Il y a là un **te'angreals feu purificateur**. Mais pour l'obtenir, il faut faire attention aux trois piques. Deux sur les côtés et une au centre. Il faut donc avancer tout doucement pour déclencher celle de côté puis sauter le long du mur pour éviter celle qui se trouve au milieu. Continuez dans le couloir et montez l'escalier. Allez ensuite vers la droite et longez toujours le mur de droite. Vous serez confronté à pas mal de soldats. Vous finirez par arriver dans une chambre avec un coffre au pied de chacun des lits. Sur l'un des murs, il y a une grille mal ajustée, poussez-la et elle tombera. Utilisez un **te'angreals bouclier anti-feu** et sautez dans le conduit. Actionnez le panneau avec un soleil et vous vous retrouverez dans une pièce plus bas. Tuez tous les soldats dans l'écurie. Vous pourrez trouver un **te'angreals bouclier personnel** derrière les caisses sous la

plate-forme avec l'échelle. Sortez de l'écurie et vous arriverez dans une petite pièce bourrée de caisses qui contiennent des **te'angreals**.
Passez la porte et tout de suite, allez sur votre gauche pour trouver trois **te'angreals**. Ensuite, approchez-vous de la porte du fond et vous allez devoir combattre un chevalier. Il est très difficile à abattre car il est capable de vous renvoyer certaines de vos attaques grâce à son bouclier. N'envoyez pas de **te'angreals décomposition** ou **te'angreals chercheuse**. Ne jouez pas la subtilité et protégez-vous avec un **te'angreals bouclier personnel** et balancez-lui des boules de feu. Une fois que vous l'aurez tué, passez la porte par laquelle il est arrivé.

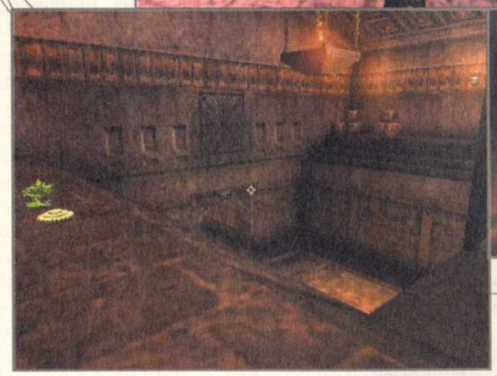
La Forteresse du réprouvé

Le premier passage que vous allez rencontrer est fermé par une grille. Impossible de l'ouvrir. Faites quelques pas et vous trouverez une autre entrée seulement condamnée par trois planches. Cassez-les et entrez. Suivez le tunnel en cassant les caisses et en prenant les **te'angreals**. Vous devrez tuer deux Trollocs. L'un d'entre eux se tient normalement près d'un mur de briques branlant avant qu'il ne se mette à bouger. À cet endroit, vous trouverez un **te'angreals fléchette**. Mais ne partez pas avant d'avoir cassé la planche puis les briques du mur, ce qui vous permettra d'entrer et de prendre d'autres **te'angreals**.



Plus loin, vous verrez une benne et un levier qui l'actionne. Une fois que vous aurez tiré sur le levier, suivez la benne. Sous l'eau, vous trouverez un **te'angreals boule de feu**.

À peine aurez-vous mis les pieds au sec et le nez dehors que vous devrez affronter un chef Trolloc. Utilisez essentiellement des **te'angreals décomposition** et **te'angreals boule de feu** contre lui.
Continuez et vous arriverez à un petit bâtiment. Sur le côté, au pied de l'arbre, il y a une **racine Andilay**. Entrez à l'intérieur pour y prendre les cinqs **te'angreals**. Deux en bas et trois à l'étage. Vous verrez d'ailleurs qu'un Trolloc occupe l'endroit. Lorsque vous voudrez ressortir, un Myrddraal apparaîtra. Bien entendu, tuez-le. Ensuite, continuez dans la montagne pour rapidement trouver six Trollocs sur votre chemin. Avant d'arriver à une porte dans un mur, vous trouverez aussi deux racines **Andilay**. La première près du feu de camp et l'autre sur le chemin.



Une fois dans l'enceinte, il y a deux racines **Andilay** sur le côté gauche et un Myrddraal vous attaquera. Plongez dans l'eau et cassez les caisses pour prendre deux **te'angreals**. Ressortez de l'eau et tuez à distance le Trolloc sur le ponton devant l'édifice. Entrez dans la maison et cassez les tonneaux sous l'escalier pour obtenir un grand nombre de **te'angreals**. Autant de **te'angreals** aussi puissant, cela annonce un joli combat. Montez l'escalier où vous rencontrerez l'une de vos sœurs corrompues. Si vous voulez mettre fin au combat rapidement, utilisez le **te'angreals** feu purificateur.

Cassez la vitre et sautez sur le rempart qui se trouve à votre droite. En contrebas, vous pourrez éliminer un Trolloc puis continuer votre numéro d'équilibriste en sautant sur l'autre rempart puisqu'une sorte de colonne vous empêche de continuer. Faites de même pour passer au-dessus de la porte et obtenir deux nouveaux **te'angreals**.
Laissez-vous tomber et si vous voulez éviter de combattre un chef Trolloc, courez dans le tunnel et plongez dans le puit. Si vous décidez de tuer le chef Trolloc, vous récupérerez deux **te'angreals** avant de continuer de la même façon. Vous ressortirez de l'autre côté dans une salle circulaire dont toutes les issues sont fermées par des grilles sauf une. Tuez le Trolloc. Encore que parfois, il tombe tout seul dans le trou du puits et qu'il vous est alors possible de l'ignorer. Montez l'escalier du seul passage possible.

Avancez tout droit dans la salle avec toutes les caisses pour récupérer quelques **te'angreals** avant qu'une sœur ne vous attaque. Tuez-la avec le **te'angreals** feu purificateur. Cassez les dernières caisses puis montez tout en haut pour actionner le levier. Ressortez de cette salle pour descendre les escaliers et affronter un Myrddraal. En fait, vous vous retrouverez dans la même salle mais tout en bas. L'une des grilles est verrouillée. Donc, continuez et vous devrez affronter une nouvelle sœur dans la salle qui suit. Cassez toutes les caisses et tonneaux et prenez le passage de gauche. Celui qui mène tout de suite à une grille avec un levier pour l'ouvrir. Vous êtes donc revenu à votre point de départ.
Retournez dans la salle où vous aviez tué la sœur et prenez le dernier passage. Vous allez affronter un Myrddraal puis une autre sœur. Faites vite sinon vous allez perdre un grand nombre de **te'angreals** et peut-être bien la vie. Une fois que vous les aurez tués tous les deux, vous devriez avoir une clef et ouvert deux autres grilles avec des leviers vers la salle circulaire du puits.
Maintenant que vous avez une clef, retournez à la porte verrouillée. En effet, il ne s'agit pas de la clef des cellules, mais de celle de la porte que nous avions trouvée auparavant dans la grande salle avec le bassin central. Derrière la grille, vous affronterez un Myrddraal et surtout les clefs des cellules. Une fois le Myrddraal éliminé, allez ouvrir les portes des cellules à l'endroit où se trouvaient la dernière sœur que vous avez tuée.

Les cellules du réprouvé

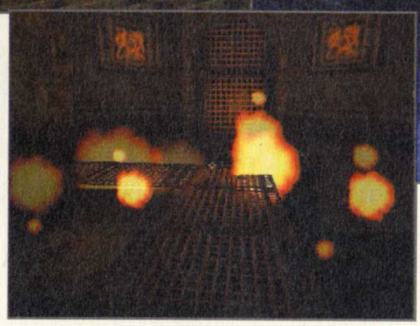
Le temps presse. La première chose à faire est de refermer certaines des grilles

qui se trouvent dans la prison. Vous savez laquelle vous aviez ouverte. Il y en a une à chaque extrémité des couloirs de la prison. Actionnez le levier pour qu'elle se referme. Ainsi, les ennemis ne viendront pas par là. Ensuite, visitez toutes les cellules pour y trouver les divers **te'angreals**. Dans l'une des cellules, il y a un trou sur le sol. Laissez-vous tomber et prenez le petit tunnel pour y prendre des racines et des **te'angreals**. Pour en ressortir, au bout du tunnel, il y a une petite rampe qui ramène vers un morceau de mur. Cassez-le et vous vous retrouverez au niveau des cellules. Ensuite, sortez de la prison pour allez chercher les deux **te'angreals** qui se trouvent près du levier tout en haut de la pièce avec le grand bassin. Faites attention à ne pas ouvrir la grille du bassin ou alors refermez-la.

BUG?

Il m'est arrivé une chose fort étrange. En effet, les premières fois où je suis arrivé dans ce niveau, le compteur en haut à droite fonctionnait parfaitement et la corne résonnait. Sauf qu'absolument aucun ennemi ne venait vers moi. J'ai repris le niveau depuis le début sans comprendre. Jusqu'au moment où bizarrement, les ennemis sont bel et bien apparus de l'une des grilles de la rotonde.

Au bout d'un moment, vous entendrez une corne au loin, ce qui vous signalera que vos ennemis ne vont pas tarder à arriver. Suivez le chemin droit devant, et abattez la première vague de Trollocs que vous verrez afin de secourir vos alliés. Ensuite, fermez toutes les grilles en activant les divers leviers.
Les différentes vagues d'assaut seront de plus en plus puissantes. Cela commencera avec quelques Trollocs. Puis avec des Trollocs accompagnés d'un Myrddraal. Suivis d'une autre vague avec deux Myrddraals. Plus tard avec une sœur et pour terminer avec deux sœurs et des Myrddraal. Votre but étant de tous les tuer tout en gardant toutes les personnes dans la prison en vie.



Le Saint des Saints

Dès votre arrivée, prenez tous les **te'angreals** se trouvant sur votre droite. N'oubliez pas de casser les caisses. Montez l'escalier et tuez les deux Trollocs. Vous apercevrez dans les étages supérieurs deux Myrddraals et un autre Trolloc. Tuez-les tous avant de continuer.

Prenez le petit passage où un Myrddraal vous attend. Détruisez le mur du fond pour découvrir un escalier. Montez et prenez le **te'angreals lévitation**. Faites attention aux piques. Pour les passer, approchez-vous très doucement pour les déclencher. Une fois qu'une pique est sortie, sautez plusieurs fois en avançant et au moment où elle se rétractera, vous passerez sans danger. Tout au bout, vous trouverez deux leviers. Un seul des deux peut être actionné. Il ouvrira la grille juste en dessous. Laissez-vous tomber et passez par le nouveau passage. Approchez-vous de la table et vous pourrez lire ce qui s'y trouve. Prenez tous les **te'angreals**.
La porte est verrouillée. Cassez la fenêtre et sortez sur le balcon pour voir un Myrddraal. Bien entendu, utilisez le **te'angreals permutation** pour vous retrouver sur l'autre balcon. À votre place, je me préparerais à l'avance pour éviter de recevoir trop de dégâts du Myrddraal.

Cassez la vitre et entrez. Dans la chambre, vous trouverez un **te'angreals feu purificateur**. Cassez le miroir et vous obtiendrez trois autres **te'angreals**. N'oubliez pas la petite clef dans le meuble où vous aviez trouvé le **te'angreals feu purificateur**. Celle-ci permet d'ouvrir la porte pour retourner vers l'autre balcon. Ainsi, vous pourrez éliminer le Myrddraal bien plus facilement.

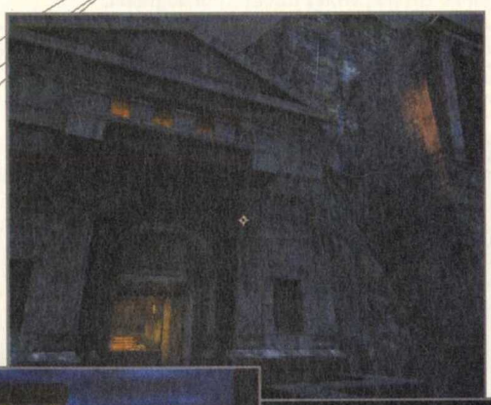
Avant de vous laisser tomber en bas pour continuer, restez sur le balcon et tuez le Trolloc qui se cache. Puis laissez-vous tomber dans la cour. Montez l'escalier puis suivez les remparts où il vous faudra tuer un Trolloc.
Descendez l'escalier et tuez les deux Trollocs.

Vous aurez alors de nouveau les pieds dans les eaux fétides d'une sorte d'égout. Suivez le couloir et continuez tout droit. Ne prenez pas le passage à droite. Vous serez alors dans une grande salle avec deux Trollocs et deux Myrddraals. Tuez-les puis cassez les caisses et tonneaux. Actionnez le levier et montez l'escalier. Vous y trouverez un **te'angreals bouclier anti feu** et un **te'angreals bouclier personnel**. Redescendez et retournez dans l'égout pour prendre le passage que nous avions ignoré la première fois.
Vous vous retrouverez sur le flanc du rempart. Attention car une sœur vous attaquera à cet endroit. Suivez le rempart pour remonter dessus et prenez le **te'angreals lévitation**.

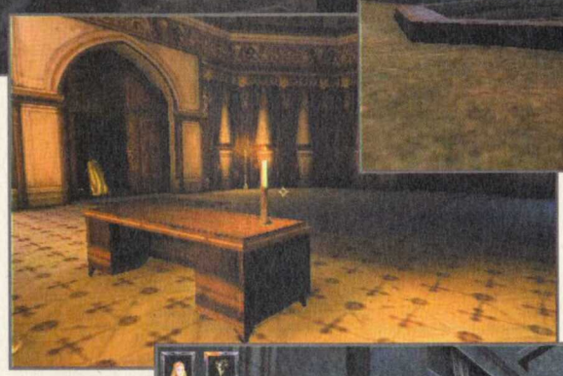
Ensuite, passez sous l'abri du rempart puis montez en haut de la rampe. Tuez le chef Trolloc. Puis, retournez vers l'abri et vous verrez des **te'angreals**. Faites un saut et utilisez le **te'angreals lévitation** pour les récupérer. Remontez à l'endroit où se trouvait le chef Trolloc.
Avant d'entrer dans le passage dans la montagne, regardez sur votre gauche et juste derrière la tour, vous trouverez un **te'angreals boule de feu**.

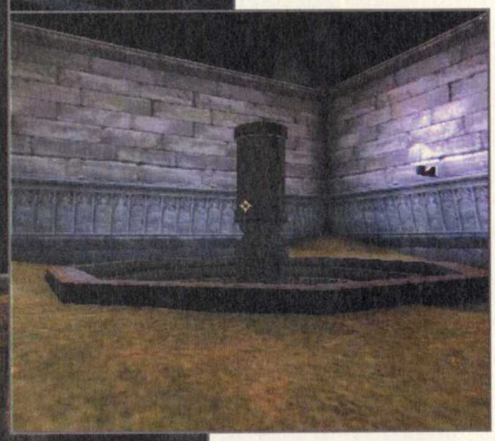
Entrez dans la pièce et prenez les deux **te'angreals**. Le seul moyen pour continuer est de marcher sur une passerelle avec des flammes autour. Utilisez un **te'angreals** bouclier anti feu Commencez à traverser mais avant d'aller jusqu'à la grille, retournez-vous et vous pourrez prendre un **te'angreals feu purificateur** grâce à un saut. Dépêchez-vous ensuite d'aller jusqu'à la grille avant que votre protection ne disparaisse. Actionnez le levier et vous pourrez passer la grille.
Montez l'escalier et vous serez tout de suite surpris par un Myrddraal sur votre

droite. Tuez- le puis continuez. Dans la salle qui suit, prenez le **te'angreals déguisement**. Vous pouvez l'utiliser sur les Myrddraals, ce qui vous évitera de les affronter. Néanmoins, il faudra le faire un jour ou l'autre. Prenez le passage de droite avec l'escalier qui monte. En haut, vous trouverez **un trousseau de clefs** accroché à un mur. Prenez-le. N'utilisez pas le levier pour le moment. Retournez-vous vers la tapisserie. En avançant, vous pourrez la traverser pour obtenir un **te'angreals feu purificateur**. Laissez-vous tomber et tuez les deux Trollocs ainsi que les Myrddraals si vous les avez bernés avec le **te'angreals déguisement**. Allez sur la gauche de l'escalier et passez la petite porte. Vous trouverez des **te'angreals** mais aussi une sœur qui ne vous laissera pas partir sans avoir essayé de vous tuer.



Ressortez de là et dirigez-vous vers la grande porte. Actionnez le levier et vous serez sur un pont. Avec une grille qui vous empêche de continuer.
Retournez à la grande porte où vous aviez trouvé **le trousseau de clefs**. Actionnez le levier de cette porte et vous serez de nouveau dans la grande pièce avec les escaliers par où ous êtes passé auparavant. Si ce n'est qu'une soeur se trouve là accompagnée par des Trollocs. Tuez tout ce petit monde. Faites le tour de la salle sans descendre pour vous placer juste devant la grille fermée. Juste derrière, vous verrez des charges explosives. Écartez-vous pour lancer une boule de feu et en faire exploser quelques-unes. Utilisez le **te'angreals téléportation** pour passer de l'autre côté. Normalement, si vous le faites en étant collé à la grille, vous ne devriez toucher aucune charge explosive. Cassez le mur qui vous empêche de passer puis passez la porte.





Intermède pour un pervers

Dans la salle où le sol est comme un miroir, regardez à vos pieds et vous pourrez voir sous votre robe. Je n'en dis pas plus !

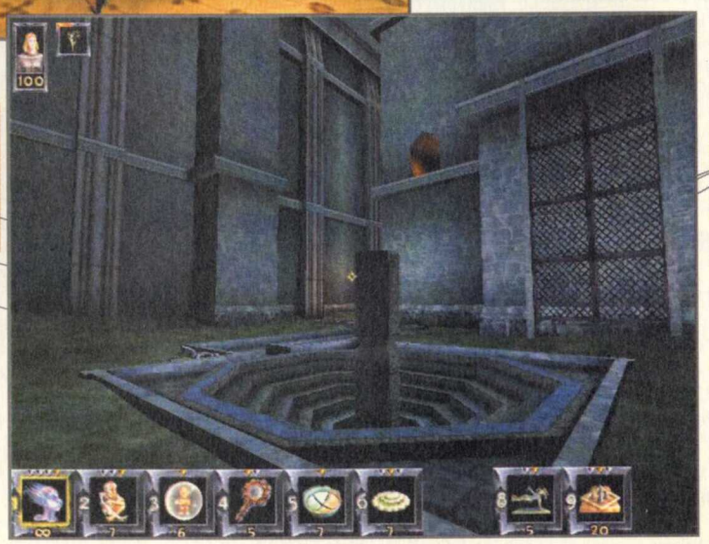
Dans la grande salle, prenez le **te'angreals**. Puis jetez un œil à la fente dans le sol. Laissez-vous tomber de manière à récupérer les **te'angreals** qui se trouvent juste à l'étage inférieur.

Continuez dans le couloir et vous affronterez une sœur bien plus puissante que toutes celles que vous avez rencontrées jusqu'à présent. Tuez-la. Le bon plan, c'est de l'immobiliser sinon elle vous empêchera de lancer vos sorts. Quelques **te'angreals gel** et **te'angreals feu purificateur** devraient avoir raison d'elle. Si ce n'est pas le cas, utilisez aussi des **te'angreals reflet** et **te'angreals bouclier personnel**. Vous trouverez des **te'angreals** dans des caisses tout autour de cette salle. Mais franchement, vous aurez bien du mal à les prendre avec votre ennemi sur le dos.
Une fois qu'elle est morte, prenez le sceau qui se trouve au centre. N'oubliez pas de prendre les **te'angreals** qui restent ainsi que les **racines Andilay** avant le sceau. Ce serait dommage de gaspiller.

Réunir les sceaux

Prenez le sceau et déposez-le sur la table en face de la cheminée. Passez la porte qui se trouve à gauche du bureau pour entrer dans la chambre et y prendre tous les **te'angreals**. Ensuite, ressortez et passez la porte qui se trouve face au bureau et qui de toutes façons est le seul et unique autre choix.

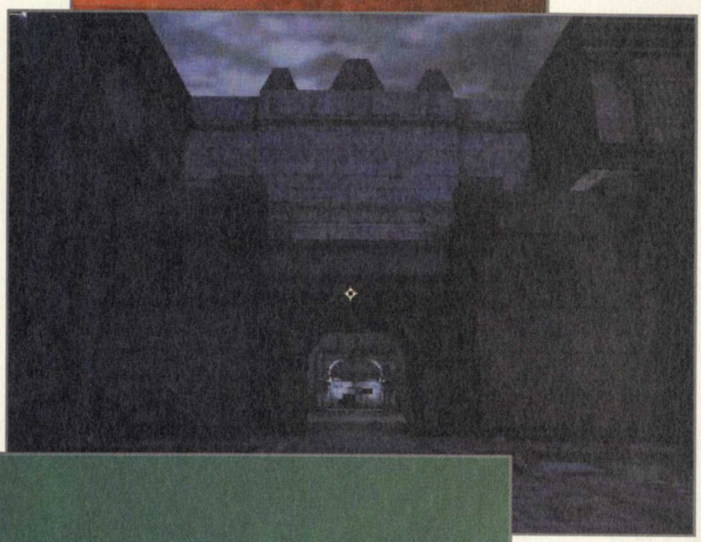
Quel que soit le chemin que vous choisirez, vous vous retrouverez dans une cour où se trouve une sorte de colonne. Il s'agit d'une pierre portail. Si vous essayez de la toucher, vous serez téléporté.
Sortez de la caverne et vous serez accueilli par deux Trollocs et un Myrddraal. Sous le pont, vous trouverez un **te'angreals boule de feu**. Traversez l'eau et vous trouverez d'autres **te'angreals** sous la cascade ainsi qu'aux alentours. Montez la rampe pour accéder au pont et entrez dans la mine. Dans l'eau, vous trouverez de nouveaux **te'angreals**. Ensuite, actionnez le levier en faisant attention de ne pas rester sur les rails, sans quoi vous serez blessé. Cela déclenchera un wagonnet qui brisera les planches qui vous permettront de suivre les rails. Laissez-vous tomber dans le trou et vous trouverez justement le wagonnet mais aussi deux **te'angreals**.
Actionnez le levier et la grille s'ouvrira. Vous vous retrouverez en bas au niveau du petit étang avec la cascade. Remontez dans la mine et suivez les rails. Si ce n'est que cette fois-ci, vous ferez un saut pour ne pas tomber.



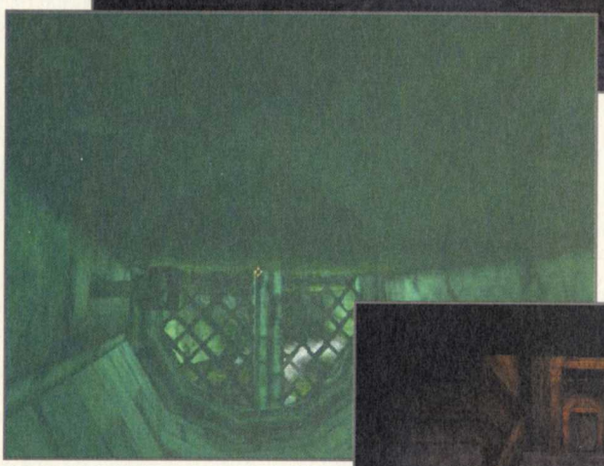
En ressortant de l'autre côté du tunnel, vous arriverez face à un bâtiment avec un clocher. À l'intérieur se trouve un archer. Ne descendez pas mais sautez plu-

tôt pour monter la rampe le long de la montagne. Tuez l'archer de cette position, ce qui sera moins dangereux. Après sa mort, descendez tout en bas et regardez sur l'un des côtés du batiment, vous trouverez des **te'angreals**. Plongez dans l'eau et vous pourrez trouver un **te'angreals détecteur de pièges**. Prenez le tunnel sous-marin et en refaisant surface, vous serez près d'une pierre portail. En essayant de remonter, regardez autour de vous, il y a un **te'angreals boule de feu**. Pour continuer, remonter sur la rampe où vous vous étiez placé pour tuer l'archer. Faites un saut et utilisez le **te'angreals lévitation** (si vous n'y arrivez pas avec un simple saut) pour atteindre l'intérieur du clocher. Sous votre poids, les planches vont céder et vous tomberez à l'intérieur. Ramassez tous les **te'angreals**. Il y a là une sorte d'aura bleutée. Il s'agit de **l'autel de santé**. Si vous restez dessus, vos points de vie augmenteront.

Allez tout au fond et montez les escaliers. Avant de sortir, regardez derrière vous pour trouver trois autres **te'angreals**. Sortez de cet édifice et suivez le chemin pour rencontrer un soldat belliqueux. Tuez-le puis téléportez-vous.



Tuez le soldat et récupérez les **te'angreals** avant de grimper sur le grillage pour atteindre le rebord du mur. Faites le tour et n'entrez pas dans la salle avec l'autel et les flammes. Par contre, vous verrez un soldat de l'autre côté que vous pourrez tuer à distance. Descendez dans la salle avec les flammes et prenez tous les **te'angreals** avant de marcher sur l'autel avec le triangle, ce qui actionnera un ascenseur devant vous. Placez-vous dessus et vous devrez combattre un archer. Descendez l'escalier et grimpez de nouveau grâce au grillage pour aller à l'endroit où vous aviez tué un soldat à distance. Cassez toutes les caisses et tonneaux.



Vous pouvez continuer par là en descendant l'escalier, vous allez rencontrer un archer puis un soldat. Sur l'autel, il y a le sceau. Prenez-le. Juste derrière l'autel, il y a une porte cachée qui s'ouvrira ensuite. Toutes les portes sont verrouillées.

Essayez donc de prendre le passage en face de celui par lequel vous êtes venu. Vous serez alors attaqué par un puissant personnage. Immobilisez-le avec des **te'angreals gel** pour éviter tout problème. Pendant qu'il ne peut plus bouger, profitez-en pour l'éliminer.

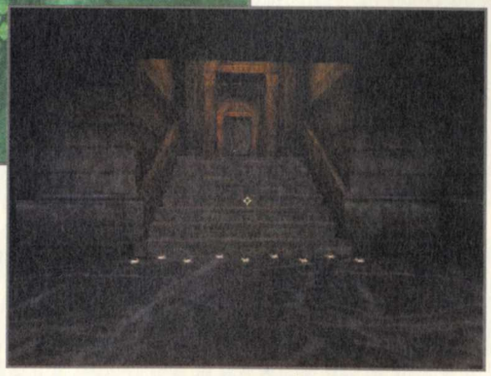
Ressortez et allez vous téléporter grâce à la pierre portail. Vous retournerez à la petite église où vous pourrez, si vous en avez besoin, récupérer des points de vie grâce à **l'autel de santé**. Sortez par le trou dans le mur. Tuez les deux archers et allez actionner le levier près de la grille où ils se trouvaient. Actionnez le levier, tuez le soldat après que la grille se soit ouverte. Passez par là et ressortez de la mine de l'autre côté pour utiliser la pierre portail qui vous avait amené jusqu'ici.

De retour à la tour blanche, allez déposez le sceau sur la table près de la cheminée. Il faut à présent partir à la recherche des autres sceaux. Retournez à la pierre portail et téléportez-vous. Montez la rampe pour entrer dans la mine et traversez-la pour atteindre la pierre portail dans la grotte. Téléportez-vous.

Vous voilà revenu à **Shadar Logoth**. Faites donc attention aux laquais ainsi qu'au Mashadar. Vous n'aurez pas tellement le choix ici. Entrez dans la ville et suivez les couloirs jusqu'à vous laisser tomber. Préparez-vous à un énorme combat contre des laquais, le Mashadar et Légion. Le tout en même temps. Si vous êtes vainqueur, vous pourrez prendre le sceau. De l'autre côté de cette pièce, il y a des **te'angreals**, mais aussi des **racines Andilay** que vous pourrez obtenir grâce à un saut.

Ensuite, plongez dans le passage sous-marin. Devant l'une des grilles, il y a un levier visible seulement sous l'eau. Cela vous permettra de continuer et de ressortir de l'eau grâce à un escalier qui mène près du pont à l'entrée de **Shadar Logoth**. Il ne reste plus qu'à vous téléporter de nouveau grâce à la pierre portail. Un éboulement s'est produit et il est possible de ressortir d'ici seulement par le passage sous l'eau. Le but, à présent, est de retourner à la tour blanche pour y déposer le nouveau sceau sur la table avec les autres. Si vous êtes mal en point, pensez qu'il est toujours possible d'utiliser **l'autel de santé**.

Il est temps d'aller chercher le dernier sceau. Utilisez de nouveau la pierre portail. Au lieu d'entrer dans la mine, traversez le pont de bois et téléportez-vous grâce à la pierre portail qui se trouve là. Dès votre arrivée, retournez-vous pour prendre le **te'angreals fléchette**. Avancez tout droit et prenez le **te'angreals permutation**. Continuez et tuez le Trolloc et la sœur avant de continuer. Cassez toutes les caisses et tonneaux sans trop vous éloigner de cet endroit.



Vous ne pourrez pas monter l'escalier à cause du grand nombre de piques sur le sol. Cherchez un autre escalier qui est placé de manière moins évidente. Attention à la pique en haut de l'escalier. Un tout petit peu plus loin, vous devrez affronter un Myrddraal qui peut être accompagné d'un ou deux Trollocs en fonction de ceux qui seront attirés des couloirs à proximité. Le passage en face mène à une trappe. Prenez donc le passage vers la gauche. Vous ne devriez pas tarder à voir le dernier sceau. Vous vous doutez bien que cela ne va pas se faire facilement. Vous devrez combattre un ennemi très puissant. Une fois que vous l'aurez terrassé, prenez le sceau et utilisez les pierres portail pour retourner le placer avec les autres. Ce sera alors la fin de votre aventure.

SWAT 3

Swat 3 c'est le niveau ultime du suspense ; une seconde et tout bascule dans l'horreur. Le guide que voici s'imposait donc pour que l'ordre soit rétabli... sans trop de risques.

Léo (xallard@loisir.net)

Éditeur : Sierra / Havas Interactive • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Config. mini :** Pentium 2 350 - 64 Mo

Super merci à Steven Heraly pour son aide sur la mission 15. Grace à www.loisir.net, tout le monde finit ses jeux, même les rédacteurs de PC Soluces.

Conseils de lecture

Ce guide, dans une première partie, détaille pour vous la stratégie globale à adopter à chaque mission. La deuxième partie vous explique chacune des missions. Comme il ne s'agit pas d'un jeu franchement ordinaire (les ennemis ne se trouvent jamais au même endroit), nous ne pouvons vous donner que des conseils généraux communs à chaque intervention. La bonne nouvelle, c'est que l'on trouve tout de même les ennemis situés à des points clés. Nous vous donnerons des conseils pour sécuriser toutes les zones.

Vous trouverez les sauvegardes sur notre site Internet "www.loisir.net". Pour les installer, copiez les fichiers dans le dossier c:\sierra\swat3\careers. Attention, celles-ci sont nommées missionX.sav (où le X correspond au numéro de la mission que vous avez à effectuer en lançant le Pré-assaut) Si vous les avez nommées de la même manière que nous, celles-ci seront écrasées.

Conseils d'ordre général

1. L'équipe

Avant de rentrer dans le tas et d'attaquer une carrière, il convient de choisir une équipe. J'en ai donc essayé plusieurs et je suis arrivé à la conclusion que cette sélection est complètement inutile. Vos groupes sont aussi efficaces les uns que les autres. Vous pouvez donc prendre n'importe lequel d'entre eux sans que cela ait la moindre influence sur le jeu.

2. Les armes - l'équipement

Il n'y a pas grand-chose à en dire. Vous avez le choix entre plusieurs fusils mais un seul type de flingue. Par défaut, vous possédez aussi des pinces, des menottes, des gaz et quelques autres trucs. Ce qui nous intéresse ici, c'est plutôt les fusils. Ils sont tous aussi efficaces les uns que les autres. C'est-à-dire qu'en visant la tête d'un ennemi, il suffit d'un ou deux coups pour le tuer. C'est largement suffisant. Le fusil à pompe (Benelli M1 Super 90) est plutôt long entre deux coups. Il faut donc être sûr de faire mouche et c'est encore plus hasardeux quand deux suspects se trouvent dans la même pièce. Les autres fusils se valent, ce sont tous des pistolets mitrailleurs. L'un d'entre eux est tout de même plus intéressant car il ne fait pas trop de bruit et vous n'attirez pas spécialement l'attention des terroristes. Par contre, au premier coup de feu adverse, tous les ennemis sont avertis de votre présence.

3. Investir un lieu

Pour pénétrer dans une nouvelle pièce, il convient de prendre quelques précautions. Évidemment, on ne sait pas qui se trouve à l'intérieur. Heureusement, dans votre matériel, vous avez la caméra "Opti Wand". C'est une mince tige à l'extrémité de laquelle se trouve une caméra qui vous permet d'observer ce qui se passe dans une salle après ouverture de la porte. Il convient donc d'ouvrir la porte, de vous décaler immédiatement sur un côté et d'utiliser cet objet (F9) en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Ainsi, vous voyez s'il y a des ennemis à proximité. Vous pouvez envoyer des grenades à gaz (F4). Personnellement, je préfère celles-ci aux grenades qui explosent et aveuglent car le suspect est gêné pendant un temps beaucoup plus grand. Ensuite, il suffit de rassembler votre groupe et de menacer le suspect pour l'arrêter, ou de lui tirer dessus. C'est vous qui voyez.

4. Arrêter plutôt que descendre

Le comportement des suspects varie en fonction de leur agressivité et il n'est pas toujours simple de leur faire entendre raison. Certains suspects s'arrêtent plus vite que d'autres.
Il y a plusieurs procédures à suivre, les unes à la suite des autres, et si vous avez le temps de toutes les exécuter, le suspect pourra être arrêté automatiquement. Le gros problème vient de vos partenaires qui ont la détente plutôt facile. En ne leur donnant aucun ordre, en général, ils restent à l'entrée du niveau sans bouger, sauf s'ils voient un terroriste de l'endroit où ils se trouvent.

Pour arrêter un terroriste que vous avez localisé, il faut déjà le diminuer physiquement en envoyant les grenades, à gaz ou à éclair. Dans le premier cas, ses tympans lui font très mal et il est aveuglé, mais cela dure un court moment, dans le deuxième cas il tousse par intermittence. C'est-à-dire qu'il a une quinte, reprend une position normale, puis retousse. Il faut alors agir lorsqu'il tousse bien sûr. Pénétrez dans la pièce pour lui donner l'ordre de se rendre en le tenant en joue. Dans certains cas, certains suspects se rendent déjà à ce moment-là. Mais d'autres, la plupart en fait, surtout à partir du niveau 6, se montrent plus récalcitrants. Une bonne frayeur s'impose alors. Tirez, mais pas sur lui, aux alentours de la tête. Il n'y a rien de tel pour calmer quelqu'un. Les trois quarts des suspects lâchent l'affaire à ce moment-là. Mais il n'est pas toujours facile d'agir ainsi quand il y a plusieurs terroristes dans la pièce.

CORNOFULGURNET ! ASTÉRO-HÂCHENET ! FULGUROPOINET ! LOISIRPOINET ! WWW.LOISIR.NET : MÊME GOLDORAK Y ATTERRIT DE TEMPS EN TEMPS...

Ceux qui ne se sont pas toujours rendus sont plus problématiques. À ce niveau de l'interpellation, ils commencent à s'énerver et à vider leurs chargeurs. À vous d'en faire autant. Mais si vous les voulez vivants, c'est toujours possible. Tirez dans les jambes. Attention, ne videz pas le chargeur car là, il serait bon pour la morgue. En fait, il faut tirer deux balles maximum. Si vous en tirez trois, il meurt ; utilisez donc plutôt le revolver. La cadence de tir est bien évidemment moins élevée et on maîtrise mieux les choses. Lorsqu'un ennemi est blessé (il vient de se prendre une balle), de deux choses l'une : il se calme et s'agenouille gentiment, ou il continue à vous arroser. Tirez une deuxième balle. Là encore, deux possibilités : il s'agenouille ou il tombe. Dans le premier cas, vous n'avez plus qu'à l'arrêter, dans le deuxième, vous devez l'évacuer. Dans ce cas-là, suivez la procédure décrite dans le chapitre suivant.
On comprend tout de même qu'il est beaucoup plus facile d'entrer dans un lieu et de réduire les terroristes en charpie que de faire dans la dentelle. Alors relevez le challenge : essayez d'arrêter tous les terroristes ! Mais je vous garantis que ce n'est pas facile !

5. Procédures

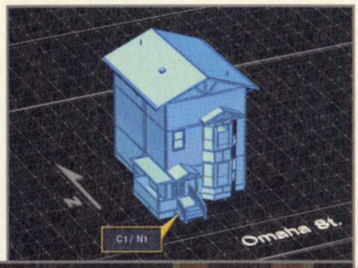
Dans le SWAT, il y a une certaine discipline à adopter, notamment vis-à-vis des communications et des procédures à suivre par rapport à certaines situations données. Je ne vais pas vous faire un cours sur la manière de gérer votre équipe. Dans la plupart des cas, je préfère m'en passer : ce ne sont que des bourrins qui s'exposent (et vous exposent parfois) au danger inutilement. À mon avis, il y aurait peut-être des choses à revoir du côté de l'IA. Espérons que le patch Multijoueur fera d'une pierre deux coups et améliorera ces petits défauts. Donc, laissez tomber les commandes : "unité", "rouge" et "bleu". On n'est jamais mieux servi que par soi-même (sauf peut-être à partir de la mission 8 où une force de dissuasion plus importante est exigée).
Au début de chaque mission, vous avez des objectifs à atteindre : libérer des otages, stopper des terroristes (et parfois d'autres petites choses, mais cela est expliqué dans la deuxième partie de ce guide).
Lorsqu'un terroriste meurt, vous n'avez pas à vous en occuper, passez votre chemin. Lorsque vous l'avez arrêté, il faut lui passer les pinces (F8), puis l'évacuer (appuyez alors sur les touches 4 puis 2). Si vous avez serré les ennemis mais que vous ne les avez pas évacués, l'ordre ne peut être ramené et vous ne terminerez jamais les missions. Il ne faut pas oublier d'évacuer les ennemis, c'est très important. Mais cela est logique.
Ce qui est moins logique en revanche, c'est l'attitude à adopter par rapport aux otages. Il faut leur faire subir le même traitement : pinces + évacuation. Mais cela ne semble pas être un bug, comme on aurait pu le penser. En effet, certains otages émettent des réflexions : "Ne vous inquiétez pas, j'ai été dans la police militaire, les menottes, tout ça, je comprends". C'est vrai que les otages sont beaucoup plus calmes ainsi et ne courent pas dans tous les sens. Par contre, pour l'évacuation des otages, ça ne se fait pas simplement. Il faut que l'endroit où ils se trouvent soit totalement sécurisé. À mon avis, le jeu fonctionne de la manière suivante : il y a plusieurs zones dans chaque niveau et un certain nombre de terroristes dans chacune de ces zones dont ils ne peuvent pas sortir. Une zone peut contenir plusieurs pièces, ce qui peut entraîner des surprises. Lorsque vous demandez une évacuation d'otages, le QG vous répond parfois qu'il ne peut pas agir car la zone est dangereuse. Ça, c'est une très bonne information pour savoir qu'il y a encore un ennemi dans le secteur. Je ne peux que vous conseiller d'agir avec la plus grande prudence.

6. Les cheat codes

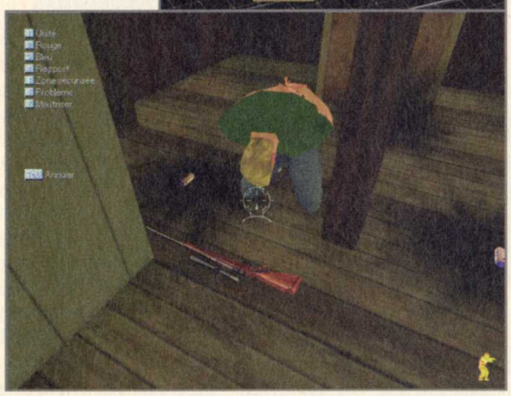
Si, y'en a ! L'ami Arioch se chargera de vous les détailler dans sa rubrique. Je ne vais vous parler que des deux principaux. Mais avant tout, une manipulation s'impose. Allez dans le dossier d'installation du jeu et éditez avec un éditeur de texte pcontrol.con.
Allez tout en bas de ce texte ; la dernière ligne fait référence à showconsole. Au lieu de laisser mapkey+#, tapez plutôt mapkey + Z, par exemple.
Lorsque vous serez dans le jeu, appuyez sur Shift + Z, vous accèderez à la console. Tapez alors : swatlord : pour être invincible biggerpockets : pour ne jamais avoir à recharger.

Les missions

Mission 1. Suspect retranché • Nord-est



Cette aventure se déroule dans une toute petite maison. Quand on y entre (une seule entrée : la porte) avec l'utilisation de la pince multifonction, on se retrouve dans un couloir ; en face, la cuisine, à droite, la salle à manger et à gauche, des escaliers montant au premier. À l'étage, il y a trois portes. Celle de gauche, c'est la salle de bains, celle du milieu, une remise, celle de droite, une chambre. D'autres escaliers mènent dans des combles.



Vous devez arrêter Martin Brenner, qui a pété les plombs. Il ne faut pas le tuer, juste le neutraliser. Vous devez aussi récupérer son ou ses armes. S'il a un pistolet à la main, vous devrez récupérer son fusil qui se trouve dans les combles, près de la fenêtre.

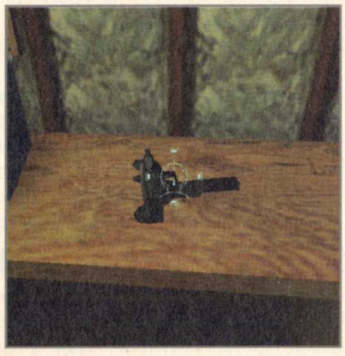
Dans la maison, il y a la femme de Martin. Elle est un peu effrayée. Dès que vous la verrez, arrêtez-la ; elle deviendra ainsi beaucoup moins gênante. En général, elle se trouve à l'étage, derrière une des trois portes.

Progressez à tâtons. En théorie, vous n'avez pas à vous servir de votre arme. Portez donc toujours une bombe lacrymogène à la main, ça paralyse l'adversaire, il tousse et ne peut rien faire.

Martin peut être à plusieurs endroits : il peut bien évidemment être dans les combles, mais aussi dans les escaliers. On peut également le trouver dans la pièce derrière la porte centrale au premier étage. Plus subtil : il peut aussi se trouver dans le cagibi sous les escaliers menant au premier.

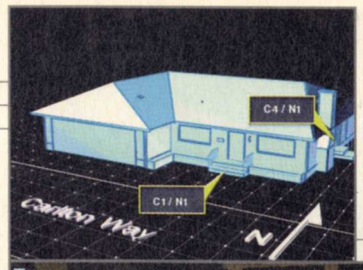
Pour l'arrêter, c'est assez simple. Restez à couvert et balancez plusieurs gaz. Demandez à vos hommes de se rassembler. Devant une telle force et après quelques sommations, il se rendra. Passez-lui les pinces et évacuez-le.

Mission 2. Arrestation à risques • Hollywood



Deux types complètement cinglés sont dans une maison assez grande. Ils sont armés jusqu'aux dents. Le but de la mission est de les arrêter. Il y a deux entrées mais cela revient à peu près au même de pénétrer par l'une ou par l'autre car elles débouchent dans la même pièce.

Cette pièce est le salon. Vers la gauche, une porte mène à la cuisine. Au fond du salon, un passage mène à un couloir dans lequel il y a plein de portes. Derrière la cuisine, il y a le garage. La dernière porte à gauche dans le couloir



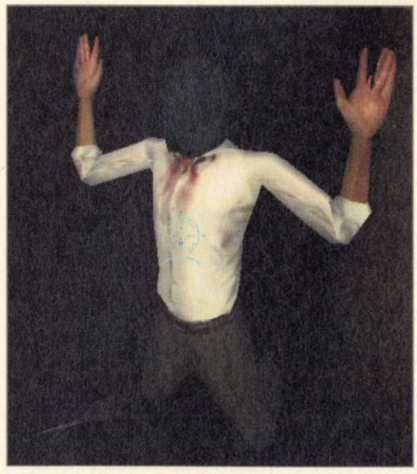
mène à un passage qui débouche lui aussi sur le garage. Dans le garage, un escalier descend vers un sous-sol.

Attention, il y a un piège dans cette maison. La première porte du couloir, celle qui fait face au salon, est piégée. N'entrez pas de façon traditionnelle. Piégez la porte ou servez-vous de votre outil pour désamorcer l'engin.

Les ennemis peuvent se trouver n'importe où, dans n'importe quelle pièce desservie par ce couloir, y compris dans des placards que l'on trouve dans les chambres attenantes à ce couloir. Ils sont assez rarement dans la cuisine ou le salon. En général, il est quasiment sûr de trouver un ennemi dans le garage ou le sous-sol.

Les gaz vous serviront pas mal pour le couloir, ainsi que la caméra. En général, les suspects se baladent d'une pièce à l'autre. Avec la caméra, vous pouvez attendre que l'un d'entre eux apparaisse pour l'arrêter. Lorsque vous les aurez maîtrisés, faites le tour de la maison pour récupérer les armes. On en trouve sur les suspects, sur l'établi au sous-sol et sous la table basse dans le salon. Mais on peut parfois en trouver ailleurs, dans le garage par exemple. Si la mission ne se termine pas automatiquement, cherchez encore.

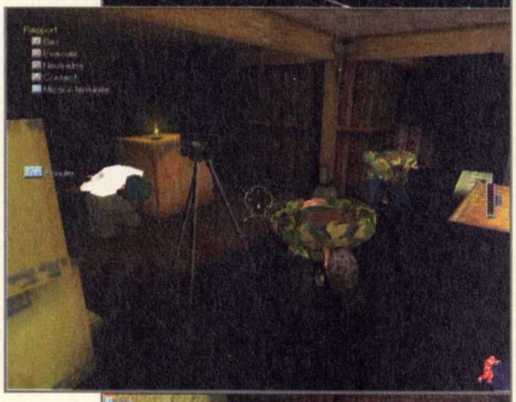
Mission 3. Prise d'otages • Newton



Ici, il est très difficile de ne pas faire de victimes parmi les ennemis. Jusqu'ici, on pouvait, et on devait, passer les pinces et cela pouvait se faire sans tirer le moindre coup de feu. Ici, les suspects sont plus violents et ils ont un otage. La zone est plus grande mais le chemin pour arriver jusqu'à l'otage est assez linéaire.

On commence à l'entrée d'un bâtiment, un magasin. Les suspects sont quatre ou cinq, parfois réunis. Entrez dans la boutique. Il se peut qu'il y ait déjà un type qui vous tire dessus pendant que vous ouvrirez la porte. Dans ce cas-là, c'est lui

ou vous. Si vous êtes définitivement pacifique, vous pouvez attendre qu'il s'en aille pour l'arrêter plus tard. Il s'en ira par une porte derrière un paravent. Avec la caméra, jetez un coup d'œil dans la pièce suivante. S'il y a quelqu'un, neutralisez-le en envoyant des gaz. Arrêtez-le(s). Encore une porte ; elle peut-être ouverte ou fermée.

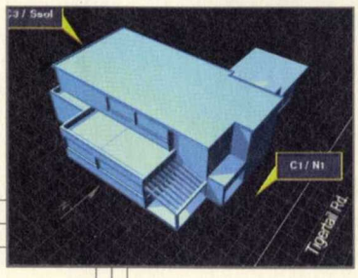


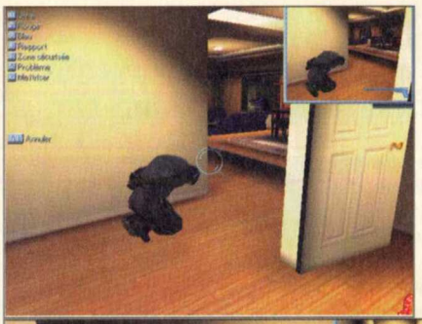
Procédez avec les précautions habituelles. Sur le mur du fond, une carte, avec des graffitis. Attention, il peut y avoir des suspects à gauche et à droite. Par sécurité, balancez les gaz. En avançant, l'ennemi potentiel ne vous voit pas. Utilisez la caméra pour voir ce qui se passe des deux côtés.

Arrêtez les suspects éventuels. Allez vers la droite. Une porte assez basse peut être ouverte, ou fermée. Dans la pièce suivante, il y a 50 % de chances qu'il y ait quelqu'un. Gaz, intimidation et hop. Une nouvelle porte mène à des escaliers qui descendent. La caméra est ici essentielle pour voir ce qui vous attend. En gros, en bas, les couloirs forment un carré. Avancez derrière les caisses et progressez très doucement. Regardez bien à droite avec la caméra. Des suspects peuvent être au bout des couloirs. Tout d'abord, il y a un petit renfoncement et ensuite un long couloir qui mène dans une pièce où peut se trouver l'otage. Attention, il n'est jamais seul. Utilisez les gaz pour paralyser l'ennemi et arrêtez-le(s). Dans cette pièce, il y a une petite remise vers la droite. À l'intérieur, vous pouvez trouver ennemi ou otage. Engagez-vous ensuite dans le couloir qui fait face à cette remise et continuez votre mission. Elle est finie lorsque tous les suspects sont neutralisés et l'otage en sécurité. Cette fois-ci, pas besoin de faire le tour des lieux pour trouver les armes.

Mission 4. Prise d'otages • Los Angeles Ouest

Dans cette mission, deux entrées possibles à nouveau. Mais cette fois-ci, je vous conseille de ne pas passer par l'entrée par défaut mais de sélectionner "Côté 1/Niveau 1". Le début de la mission sera sans doute plus mouvementé, mais vous aurez moins de mauvaises surprises à la fin car les ennemis sont très nombreux, six ou sept. Il y a quatre otages, qui peuvent vraiment se trouver partout sauf à





l'extérieur et dans le grand salon. C'est justement à cet endroit que vous arrivez et à cet endroit que se trouve une grande partie des preneurs d'otages. L'autre avantage d'arriver par cette entrée, c'est que si vous arrivez par l'autre côté du salon, vous avez une très mauvaise visibilité du jardin et vous ne voyez pas les terroristes.

Vous vous trouvez donc derrière la haie. Jetez un coup d'œil dans le jardin avec la caméra. Arrêtez ou abattez les supects éventuels. Lorsque tout est dégagé, ouvrez la porte menant au salon. À droite, il y a un bureau et des escaliers menant à l'étage. Plus loin, une double porte débouche sur une salle de télévision qui communique avec la cuisine (on peut aussi y accéder par le grand salon. Dans la cuisine, il y a deux portes menant à des toilettes et une salle d'eau, un cellier et un passage vous permettant de descendre aux sous-sols.

Avant de vous diriger vers l'étage supérieur, il convient de ratisser correctement le rez-de-chaussée et le sous-sol. Occupez-vous du grand salon d'abord ; en général, il y a toujours un terroriste. Dirigez-vous ensuite vers la cuisine par la porte d'en face. Faites très attention, vous êtes vulnérable en entrant, il n'y a pas de position sûre à 100 %. Soyez prêt à reculer et éventuellement à lancer des gaz. Ouvrez les portes en faisant attention et en utilisant votre caméra. Dans cette cuisine, il y aussi un cellier. Très souvent, la gamine se trouve dedans. Mais parfois, il y a un terroriste. Il est alors très difficile de ne pas tuer le terroriste. Ensuite, il faut investir la salle de télé. Il se peut qu'il n'y ait personne, ça arrive. En revanche, il y a certainement du monde du côté de la baie vitrée ; faites très attention. Un ou deux terroristes peuvent se trouver à proximité de la piscine. Occupez-vous-en et dirigez-vous vers la piscine. Descendez les escaliers et faites le tour du jardin. Revenez à la salle télé puis dans la cuisine. Jetez un coup d'œil dans l'escalier grâce à la caméra. S'il y a quelqu'un, envoyez les gaz et arrêtez-le(s). Il ne vous reste plus jeter un coup d'œil dans les dernières pièces, en bas, et vous aurez fait la plus grande partie du travail.

Vous pouvez maintenant aller à l'étage. Ouvrez toutes les portes. Il y a obligatoirement un suspect en haut, mais ce peut-être aussi bien dans le couloir. Avant de monter les marches quatre à quatre, utilisez la caméra. Utilisez-la aussi pour examiner chaque pièce avant d'y entrer.

Les otages semblent avoir des positions plus définies que dans les autres missions. Les voici :

La mère : dans la première pièce au sous-sol. Dans la pièce qui se trouve en bas des escaliers.

Le père : dans le bureau en bas des escaliers. Dans la salle de bains attenante à la dernière chambre au fond du couloir.

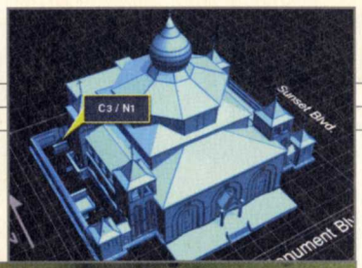
Le fils : toujours à l'étage, dans des chambres variées.

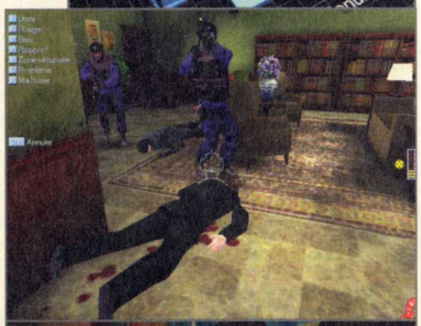
La fille : dans le cellier de la cuisine. Sur le canapé de la salle télé.

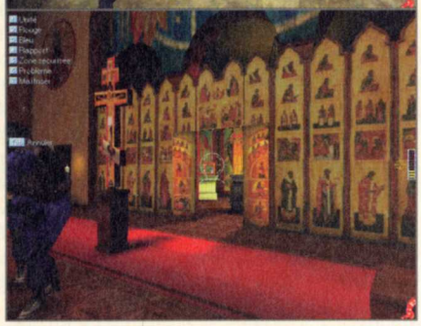
Mission 5. Prise d'otages • Los Angeles Ouest

Cette mission ne peut être accomplie que par l'utilisation de la force brutale. Bref, le sang va devoir couler. J'ai essayé à maintes reprises d'arrêter les suspects, rien

à faire ! Toujours une balle perdue qui vous traverse alors que la mission est en bonne voie de résolution. C'est qu'en face, il y a quand même du monde : cinq ou six terroristes et des espèces de types faisant partie d'une sorte de service de sécurité. Eux, ils sont quatre. Ce qui nous fait une dizaine de suspects et presque autant d'otages (des popes). Essayez d'utiliser la méthode douce... Peut-être y arriverez-vous. Moi, je me suis résigné à jouer façon "Counter-Strike".







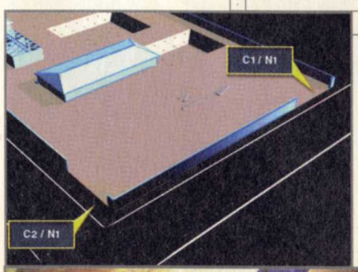
Vous n'avez qu'une entrée possible dans cette partie. Vous commencez dans le jardin. Il peut y avoir un terroriste et un autre ennemi mais ils sont séparés ; ils ne vous poseront donc pas de problèmes. Attention cependant, ils sont à chaque fois derrière des buissons. En traversant tout le jardin, vous tomberez sur l'entrée de l'église. Avancez. Au bout, il y a une porte. Ouvrez mais n'avancez pas trop vite. C'est l'endroit des embuscades. Utilisez la caméra pour voir comment ça se passe dans la cage d'escalier. Si tout va bien, avancez prudemment et jetez un coup d'œil dans l'escalier. Il se peut que des preneurs d'otages soient penchés le long de la rampe et vous serez alors une cible facile. Lorsque ce sera à peu près clean, vous avez deux possibilités. La première est d'ouvrir la porte et de pénétrer dans la nef ou de monter les escaliers. Je vous conseille d'ouvrir la porte. En effet, quand on est en haut, il se peut que des terroristes reviennent de l'église pour vous prendre en sandwich.

Lorsque vous ouvrez la porte il est essentiel d'utiliser la caméra. En général, on trouve au moins deux ou trois preneurs d'otages. Ne vous précipitez pas bien sûr au centre de la grande pièce. Allez-y doucement, avec la caméra et avant toute chose, surveillez les piliers qui sont devant vous, il se peut que des terroristes se cachent derrière. Avancez dans la salle en passant par les côtés. De l'autre côté de la salle, il y a trois portes. L'une d'entre elles est fermée, verrouillée et on ne la voit pas bien. La centrale peut être fermée ou ouverte, comme celle de gauche. N'entrez pas dedans n'importe comment, utilisez la caméra. Lorsque la zone sera sécurisée, revenez à l'escalier et montez. Des terroristes vous attendent peut-être ; arrêtez-les ou descendez-les. Dans le couloir, il est difficile d'arrêter les preneurs d'otages sans prendre de gros risques. Vous pouvez tout de même trouver des zones tranquilles en vous plaçant derrière les colonnes. Ça peut laisser le temps d'envoyer les gaz.

Au bout du couloir, ouvrez la porte et utilisez la caméra. Balancez des gaz si besoin est et arrêtez les suspects éventuels. Dans cette pièce, vous pouvez monter les escaliers ou ouvrir la grande porte. Je vous conseille d'abord de monter. Ouvrez la porte si besoin est, approchez doucement et visitez les pièces ; il y en a trois. Il peut y avoir du monde dans la salle de bains. Redescendez et ouvrez la porte. Avec les précautions qui s'imposent, la caméra, observez le couloir. Visitez les pièces les unes après les autres. N'allez pas trop vite. Visitez aussi les pièces secondaires (celles qui n'ont pas de portes menant sur le couloir) et les placards. N'allez pas directement à la dernière porte du fond du couloir. Passez plutôt par la dernière porte à droite et ouvrez la porte à côté du placard. Vous serez moins exposé.

Lorsque c'est fait, visitez cette pièce. C'est ici que l'on trouve un passage secret (voir photo), à droite de la porte principale. Actionnez-le pour descendre. Dans la zone comprenant les escaliers et la pièce dans laquelle vous allez arriver, il y a presque toujours un terroriste. Lorsque vous sortirez de la pièce suivante, vous aurez fait le tour. Il n'y a normalement plus de terroristes. Regardez si tous les otages sont évacués. Personnellement, cette mission m'a posé quelques problèmes ; un pope ne pouvait pas être évacué et j'ai dû recommencer la mission.

Mission 6. Déploiement rapide • Pacific



Dans cette mission, le temps joue contre vous. Vous devez désactiver trois lanceurs de missiles sol-air pour éviter un attentat contre un autre avion. Vous pouvez trouver cette mission aussi bien très facile que difficile. Ici, ne perdez pas de temps à réfléchir, à vouloir arrêter les terroristes. Tirez sur tout ce qui bouge et qui n'est pas du SWAT. Et surtout, allez saboter les lance-missiles.

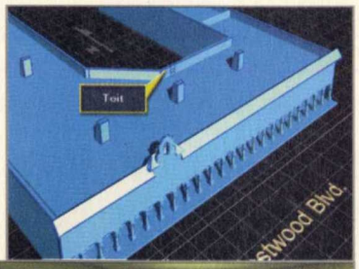
Il y a deux entrées, mais je vous conseille celle qui est proposée à la base. Commencez par crocheter la serrure de la grille. Dirigez-vous vers la gauche et déployez vos hommes. N'utilisez pas la caméra, il faut aller vite. Si ça bouge, tirez et passez votre chemin.

Vous devriez longer un mur à votre droite qui se termine par une petite ouverture. Si vous vous approchez, prudemment, vous distinguez les fondations d'un immeuble en contrebas. Au centre de ce terrain, il y a un lance-missiles. Il y a forcément un terroriste en bas. Jetez un coup d'œil pour voir où il se trouve grâce à la caméra et donnez l'assaut. Allez détraquer le lance-missiles avec votre outil.

Sortez de cet endroit par l'autre sortie, à laquelle on accède aussi par une planche. En haut, tournez à gauche. Tirez sur les terroristes qui pourraient se trouver là. N'allez pas jusqu'au bout du chemin. Prenez la première à gauche. Au bout de ce chemin, il y a peut-être d'autres terroristes et vers la droite, en contrebas, étant donné qu'il contient aussi un lance-missiles, il y aussi de fortes chances que vous rencontriez une résistance et que l'on vous tire comme un lapin si vous vous rapprochez trop du côté droit. Longez donc le mur de gauche. Cela vous permet de vous protéger des tirs venant d'en face aussi. Lorsque le terrain vous semblera dégagé, rapprochez-vous de la grille de droite et longez-la. Suivez-la ; vous devriez atteindre un passage qui descend. Empruntez-le en descendant sur la planche. Au centre de cet endroit, il y a un autre lance-missiles à désactiver. Tout au fond de cette cavité, vous trouverez une petit planche qui monte et qui mène à un énorme tuyau dans lequel vous pouvez rentrer. Cela vous permet d'atteindre d'autres fondations dans lesquelles il y a un nouveau lance-missiles. Une fois que vous aurez fait ceci, il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser des derniers terroristes. Il y a peu de chances que vous en trouviez encore dans les chemins. En revanche, il y en aura certainement dans les baraquements. Si la mission ne se termine pas, c'est qu'il reste un terroriste en liberté. Refaites le tour de la carte.

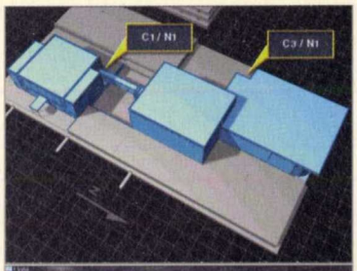
Mission 7. Prise d'otages • Los Angeles Ouest

La première partie de cette mission est très tranquille mais un peu pénible. Vous débarquez dans un immeuble par le toit. Il y a quatre entrées possibles. Pour s'y retrouver facilement, empruntez la D (cette lettre est inscrite sur le côté de ces entrées). Pour ouvrir les portes, utilisez les pinces. Descendez les escaliers et dirigez-vous vers la droite. En vous replaçant dans la direction de descente des escaliers, vous verrez un long couloir. Au bout, un tuyau de ventilation fait un coude. Passez à gauche et continuez. Longez le mur de droite, vous devriez changer de direction et faire un 180°. Continuez et prenez la première à droite. Avancez jusqu'au bout. Là, vous devriez vous retrouver à proximité d'une porte avec un symbole désignant des escaliers. Ouvrez, avec la pince, et utilisez la caméra. Descendez, ouvrez une nouvelle porte. Vous êtes dans une remise. De l'autre côté de la pièce, vous verrez une autre porte. En l'ouvrant, vous vous retrouvez dans la banque. C'est la deuxième partie de la mission et c'est là que vous rencontrerez la plupart des terroristes. En général, à l'étage, il n'y en a qu'un ou deux. Maintenant, il faut investir la banque. Les preneurs d'otages sont très violents. Il est très rare de pouvoir les arrêter.



Lorsque l'on ne cherche pas à faire dans la dentelle (on s'équipe alors du M4A1), c'est beaucoup plus simple. Ça ressemble à du Half-Life. Vous débarquez alors dans un couloir. Fouillez toutes les pièces qui ne sont pas au bout du couloir. Menottez les otages et descendez les terroristes éventuels. Lorsque vous aurez fouillé toutes les pièces, ouvrez une des deux portes du fond du couloir (elles donnent sur la même salle). Là, vous risquez de croiser d'autres terroristes. Kill 'em all ! Les arrêter ne me paraît pas possible. D'autant que lorsqu'on commence à vouloir arrêter les ennemis, nos collègues ont la gâchette facile.

Dans la salle principale, près de l'entrée barricadée, un policier est blessé. Ça devrait aller assez vite car les terroristes sont environ quatre ou cinq.



tés de vous surprendre, surtout si vous utilisez votre caméra.

Pour le moment, montez les escaliers et crochetez la serrure. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte. Tirez si nécessaire. Planquez-vous derrière le premier pilier à gauche et observez ce qui se passe avec votre caméra. Agissez en conséquence. Allez dans la première pièce à gauche et soyez rapide ; cachez-vous très vite derrière le dernier panneau au fond de la pièce, sur votre gauche. Attention, cet endroit n'est pas des plus sûrs. Les terroristes peuvent tirer à travers les panneaux. Utilisez votre caméra car les ennemis peuvent être nombreux de l'autre côté de la pièce. Une fois, j'en avais trois dans cet endroit. Lorsque vous aurez à peu près compris où se trouvent les terroristes, donnez l'assaut et tirez en courant de l'autre côté de la pièce. Si des terroristes surgissent dans le couloir principal, vos collègues s'en chargeront. Maintenant, traversez prudemment le couloir pour vérifier les salles qui se trouvent du côté droit du couloir. Là aussi, il devrait y avoir du monde. La première salle est une sorte de night club où l'on est à découvert ; vous, mais aussi les terroristes, ça ne pose donc pas de problème. La deuxième pièce, dans laquelle on peut accéder par la première d'ailleurs, ressemble à celle que vous avez d'abord visitée, avec tous les décors. C'est donc tout aussi dangereux. Une fois que c'est terminé, revenez dans le couloir.

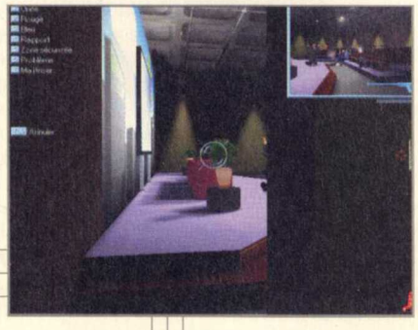
Avancez jusqu'au bout et ouvrez la porte (si elle n'est pas déjà ouverte). Là, commencez à vous méfier, ça peut tourner au cauchemar. Pensez aux terroristes que vous avez déjà neutralisés. Il y a en a à peu près dix sur le niveau. Si vous en avez tué trois ou quatre, il en reste six ou sept répartis sur une superficie très faible car vous avez bientôt fait le tour du niveau. Sur votre gauche, vous pouvez lever la tête. Vous verrez qu'il y a une rampe. Très souvent, des terroristes se baladent à cet endroit. Ce sont des frags faciles, ne vous privez pas. Tout droit, il y a le studio d'enregistrement. Vers la gauche, un accès aux dernières salles. Sur la gauche, il y a deux portes mais on ne trouve pas toujours du monde à l'intérieur. En avançant, vous pourrez commencer par voir un escalier. Là, il y a tout le temps du monde, c'est plutôt sauvage comme ambiance. Des otages, et des ennemis : soyez prudent. Avant de monter, contournez le rideau que vous venez de longer à votre droite et faites-en le tour devant l'escalier, il y a peut-être encore des terroristes. Maintenant, montez l'escalier et nettoyez !

À présent, direction le studio de la télé. Approchez-vous doucement avec votre caméra. Là aussi, il y a toujours du monde. Si vos ennemis vous voient, reculez fortement car leurs balles peuvent traverser les rideaux de la pièce. Avancez doucement avec votre caméra et repérez-les. Envoyez tout ce que vous pouvez en gaz dans des directions différentes et demandez à vos équipiers d'en faire autant. Lorsque le doux parfum qui fait pleurer les yeux se sera bien répandu, donnez l'assaut, non sans avoir vérifié avec votre caméra la position des terroristes.

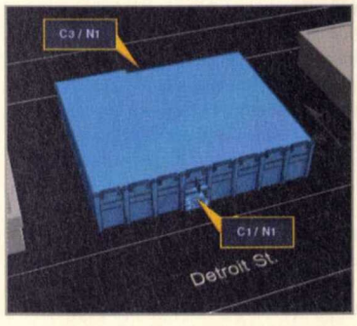
Il ne vous reste plus qu'à évacuer les otages et c'est gagné.

Mission 8. Prise d'otages • Wilshire

Deux entrées possibles ici encore. Je ne peux que vous conseiller la C3N1 car c'est vraiment à cet endroit que vous avez le plus de chances d'être tué par surprise et d'être tranquille pour la suite des opérations. Vous êtes dans un studio de télévision et vous trouverez très rapidement des décors derrière lesquels peuvent se cacher des terroristes. Par l'autre entrée, c'est plus violent mais les terroristes ont moins de possibili-



Mission 9. Arrestation à risques • Hollywood



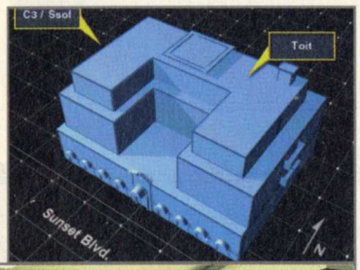
Cette mission est assez simple : il n'y a pas d'otages et on ne trouve que quatre personnes. Cela se passe dans un night club. Il y a deux entrées possibles mais franchement, je ne vois pas où est la difficulté. Commencez par crocheter la serrure et pénétrez dans les lieux. On en fait très vite le tour. Les ennemis arrivent les uns après les autres. On aimerait bien les arrêter plutôt que les tuer mais vos collègues ont la détente facile et il est

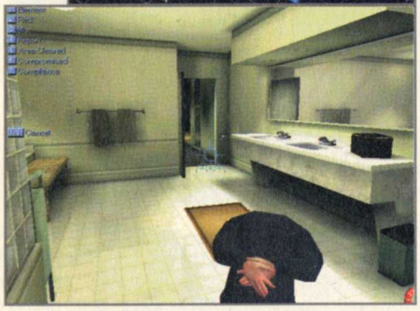
impossible de les contenir. La mission se termine donc sans aucun problème. Ah, si, une fois j'ai eu un ennui. Je venais de crocheter la serrure lorsque j'ai vu un type ; j'ai donc reculé et mes collègues m'ont poussé devant la porte. Il faudra que Sierra corrige ce genre de truc pour le patch.

Mais revenons à nos moutons. On a une grande salle qui fait boîte de nuit d'un côté et des lieux plus résidentiels de l'autre. Le gros problème de cette mission ne vient pas vraiment des ennemis mais du deuxième objectif : retrouver toutes les armes des suspects. Il y en a plus de dix, pas forcément cachées. On en trouve dans le bar, sur les tables, à côté des suspects, bien sûr, mais aussi dans des lieux plus insolites, comme le lit. Attention, l'une d'entre elles est un peu pénible à trouver. Elle se trouve sur une caisse, derrière une porte que vous devez normalement ouvrir. On n'a pas toujours l'idée de chercher là. Normalement, cette mission doit durer cinq minutes.

Mission 10. Prise d'otages • Wilshire

Cette mission est extrêmement difficile car les ennemis sont très nombreux : une vingtaine. Là, il va falloir utiliser les quelques stratégies de groupe à votre disposition. Commencez la mission sur le toit. Commencez tout seul, histoire de faire rapidement pas mal de frags chez l'ennemi. Là, il est hors de question de discuter.



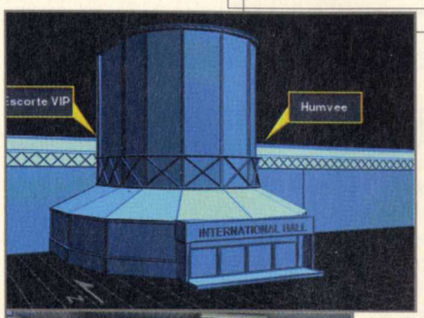


Crochetez la serrure et descendez les escaliers. En bas, ouvrez la porte. Pénétrez dans le hall et attention ; caché dans l'ascenseur, on trouve souvent un terroriste. Ensuite, prenez les escaliers et accumulez les victimes. En général, arrivé en bas, on a un beau tableau de chasse de cinq ou six victimes. Évidement, n'oubliez pas de recharger.

Commencez à remonter en donnant l'ordre à vos équipiers de se regrouper. De retour dans le hall, vous verrez qu'ils auront peut-être arrêté du monde. C'est déjà ça de pris. Ouvrez la porte fermée, mais regardez avant ce qui se passe dans ce couloir. Entrez et demandez à vos compagnons de vous suivre. Attention aux portes. Ouvrez-les et observez. S'il y a quelqu'un, pointez l'entrée et demandez aux unités d'entrer. Progressez jusqu'au bout du couloir et jetez un coup d'œil à ce qui se passe sur le balcon. Avancez sans prendre de risques ; si besoin est, balancez les gaz. Sur le balcon, demandez à vos unités d'entrer + GSS. Certains d'entre eux pourront rester sur le carreau. À gauche de l'entrée de la baie vitrée, il y a une porte. Il n'est pas rare de trouver un nid de terroristes derrière ; on peut en trouver jusque trois dans cette salle de bains. Agissez en équipe. Maintenant, avancez dans ce long couloir luxueux et regardez dans chacune des pièces sur votre gauche. Attendez tout de même que vos hommes aient commencé de visiter les lieux pour y aller à votre tour. Dans la salle du fond, il y a du monde mais les terroristes se font plus rares. Au moment où vous entrez dans cette salle, vous devriez avoir démoli les trois quarts des terroristes. En principe, il reste une salle à fouiller, dans le mur de gauche si on se base sur l'orientation du couloir luxueux.

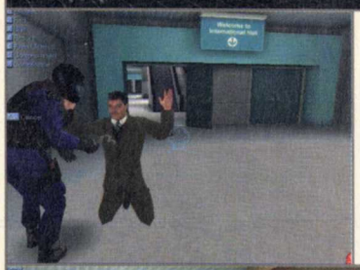
Maintenant, revenez vers les escaliers où vous avez fait un carton ; attention, vous pourriez encore croiser des terroristes qui sont venus des sous-sols. C'est précisément à cet endroit que vous vous dirigez. Mais si vous avez évacué le président de Russie, tous les ennemis devraient avoir quitté leur poste de garde d'en bas et se diriger vers le haut. Allumez-les au fur et à mesure de votre progression. En bas des escaliers, faites attention et attendez un petit peu, histoire de descendre encore un ou deux terroristes. Après, vous devriez pouvoir faire tous les sous-sols sans trop de risques ; il ne restera plus alors que deux ennemis grand maximum. Mais en théorie, ils devraient venir au-devant de vous.

Mission 11. Protection VIP • Central

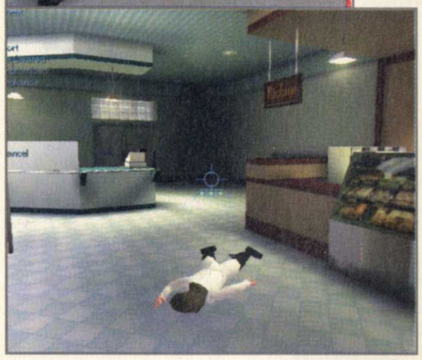


Dans cette mission, vous pouvez démarrer dans le bus du SWAT ou à l'extérieur. Sachez que dans le bus, il y a déjà deux terroristes ! Ça vous donne une idée de ce qui va suivre. Mais bon, relativisons. Si vous avez passé la mission d'avant, vous réussirez celle-ci.

Commencez dans le bus et laissez vos équipiers s'occuper des deux charlots. Sortez du bus et contournez-le par la gauche.



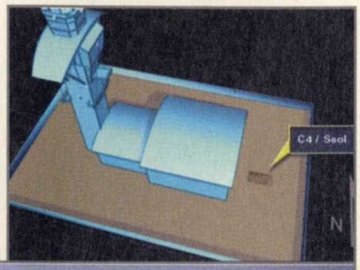
Normalement, il y a là aussi un terroriste. Dirigez-vous maintenant vers l'entrée et rappelez vos hommes. Ouvrez la porte de droite ; s'il y a quelqu'un, tirez. S'il n'y a personne, avancez et tournez vous tout de suite vers la gauche ; en général, il y a quelqu'un. Montez par l'escalator de droite très vite et tirez sur le ou les ennemis qui se trouvent en face. Attendez que vos hommes rappliquent et dirigez-vous vers le couloir de droite. Il y a une porte en face menant à une salle de projection et deux portes latérales. Dans le couloir, commencez par ouvrir la porte de droite (en général s'y trouve une ennemie, déguisée en serveuse) ; la porte de gauche débouche sur une grande salle vide, avec seulement quelques cartons, qui cachent parfois un ennemi. On peut trouver deux suspects dans cette salle. La salle de projection nécessite un peu plus de monde ; alors, avant de l'ouvrir, rappelez vos hommes. Dans cette salle, il y a parfois jusqu'à trois suspects. En général, c'est deux mais il ne faut pas oublier de vérifier la salle du machiniste (s'il y a quelqu'un dans cette salle, il est caché derrière l'armoire électrique. Revenez maintenant dans le couloir et dirigez-vous en face. Vous arriverez dans un couloir en forme de carré ; la plupart du temps, vous ne trouverez pas de terroriste à proprement parler dans le couloir mais dans les salles auxquelles on accède par ce couloir. Il y en a trois, deux d'entre elles sont des salles de réuion. La visibilité est très bonne ; en général on trouve quand même des terroristes et la dernière est remplie de cartons. Envoyez vos hommes l'explorer. Lorsque vous aurez fait le tour du carré, revenez dans la salle principale. Vous verrez une petite porte à gauche du couloir menant au carré. Rapatriez vos hommes et ouvrez-la par la gauche, alors que vos hommes arrivent par la droite. En général, c'est assez peuplé comme zone ; on trouve souvent deux terroristes et en descendant les escaliers, deux autres. Maintenant, vous êtes revenu en bas. Êtes-vous blessé ? Êtes-vous en pleine forme ? Ouvrez la porte et dites à vos hommes d'entrer

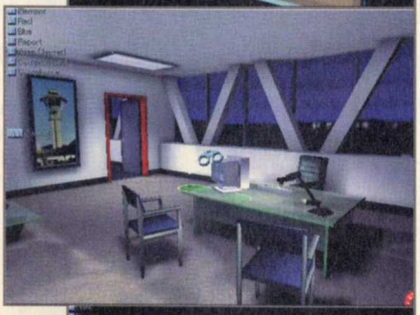


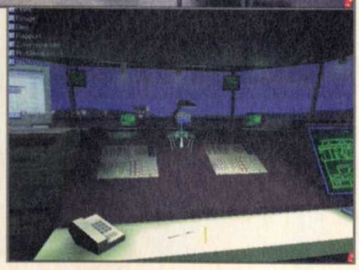
Pas envie d'attendre deux mois le prochain PC Soluces ? Retrouvez-le jour après jour sur : www.loisir.net.

et de sécuriser la zone suivante. Attendez un peu ; vos équipiers ne descendent pas les escaliers comme vous mais repassent par les escalators. Ils arrivent donc dans la salle avec une bonne puissance de feu ; les ennemis qui se trouvent sur leur chemin n'y résistent pas. Courez à votre tour dans la salle et couvrez-les. Normalement, vous devriez couvrir une zone très importante. La topographie des lieux est à peu près la même qu'en haut. Deux couloirs de part et d'autre de la pièce. Vous devriez à ce moment-là toucher au but. Le seul passage un peu délicat, c'est la cuisine/salle à manger. On entre dans cette salle sans ouvrir de porte car il n'y en a pas. Apparemment, il n'y a personne. En entrant dans la cuisine, il y a souvent une ennemie mais en sortant, dans le comptoir, on peut trouver un ennemi.
N'oubliez pas de visiter chaque petite pièce, de tirer d'abord et de discuter ensuite.

Mission 12. Prise d'otages • Pacific

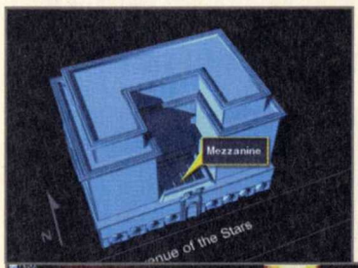






Ici, vous n'allez pas tomber sur une armée de terroristes. Votre objectif le plus difficile à accomplir est de trouver tous les civils et de les évacuer. Ils sont répartis sur l'ensemble du niveau et c'est ce qui crée la difficulté : il est très grand. Commencez par utiliser votre pince, d'abord sur le boîtier qui se trouve à gauche de la porte puis sur la porte elle-même. Cela permet de ne pas déclencher l'alarme. Avancez tout au bout du couloir. En théorie, vous ne devriez pas avoir de mauvaises surprises. Arrivé au bout, ouvrez la porte, prudemment. Là, il y a parfois du monde. Dirigez-vous vers la gauche et ouvrez les deux portes successives ; visitez la grande salle. Sortez par la porte à l'autre bout de la salle et ouvrez la première porte à gauche. Là encore, vous pourrez visiter une autre salle. Vous verrez une porte sur laquelle il y a l'écriteau Hydrolics. N'y allez pas tout de suite. Sortez par l'autre porte. Vous vous retrouverez dans le premier couloir. En faire un tour supplémentaire n'est pas inutile car très souvent, les ennemis jouent au chat et à la souris. Notez aussi qu'il y a des escaliers dans ce couloir. Mais n'y allez pas, revenez à la porte "Hydraulics" et ouvrez la porte suivante. Avancez dans le couloir et ouvrez les portes successives pour vous retrouver en bas des escaliers. Montez tout en haut (il y a énormément de marches). Il n'est pas rare de trouver un ou plusieurs terroristes ici (deux très souvent). Lorsque vous serez tout en haut, ouvrez la porte. Un passage vous permet d'accéder à la tour de contrôle. Vous devriez croiser une porte, sur votre gauche. Ne vous en occupez pas tout de suite. Montez aux ordinateurs. Là aussi, on trouve du monde, parfois un otage, parfois un terroriste. Revenez à la porte que vous avez négligée tout à l'heure et ouvrez-la. Vous vous retrouvez sur une corniche ; vous verrez un lance-missiles. S'il y a un type à côté, un terroriste, vous pouvez le tuer. Mais il est tellement occupé sur son engin de mort qu'il ne s'occupe pas du tout de vous ! Vous pouvez même désamorcer le truc avec votre pince alors qu'il fait une étrange danse. Mais tout de suite après, il s'occupera de vous.
Maintenant, revenez dans les escaliers et fouillez minutieusement chaque étage. Tous les étages que vous allez explorer sont composés de la même manière : en forme de U, autour des escaliers. Ça va très vite à fouiller. Le dernier étage que vous visiterez porte une plaque "Kitty Hawk". C'est un peu différent cette fois : ça ne forme plus un U et il y a une porte qui mène à une passerelle qui vous conduit à la plus grande partie du bâtiment. En général, de l'autre côté du pont, il y a un otage, sur les genoux, les mains en l'air. Faites le tour de l'étage et empruntez les escaliers. Ici, vous ne pouvez que descendre. Descendez donc et sortez par la première porte que vous trouverez ; il vous reste une salle énorme à visiter où les ennemis, s'il en reste, peuvent se trouver n'importe où. Commencez par faire le tour de l'étage (basé sur le même plan que l'étage supérieur. Descendez les escaliers, prudemment. Là, vous avancez vraiment à découvert, demandez à vos équipiers de vous couvrir. En bas, il y a une porte pour les ascenceurs et deux portes de chaque côté. Ces deux dernières débouchent sur le même couloir. Lorsque vous en aurez fait le tour, vous aurez visité tous les lieux. Et la partie sera peut-être d'ailleurs déjà finie, si vous avez éliminé toute présence terroriste et libéré tous les otages.

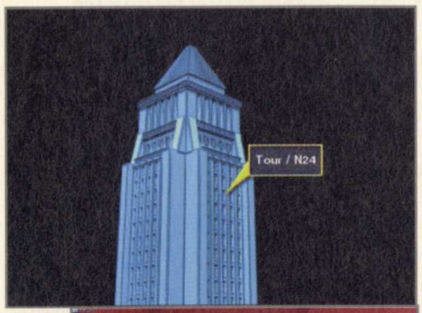
Mission 13. Protection VIP • Hollywood



Cette fois-ci, vous n'avez pas le choix de l'entrée, alors commencez la mission sans réfléchir. Vous débutez dans un couloir menant à des escaliers et une porte débouchant sur l'étage supérieur des lieux que vous avez à visiter.
Votre mission consiste en effet à nettoyer deux étages successifs des terroristes qui s'y trouvent. Et bien entendu à libérer des otages. Les premières minutes de cette mission vont être assez intenses car les terroristes sont très nombreux. Ouvrez la porte, pas celle des escaliers, l'autre. Le couloir fait tout de suite un coude ; au bout de ce couloir, utilisez la caméra en faisant attention à ce qui se trouve devant. Il y a toujours un terroriste dans cette zone. Neutralisez-le. Attention, dès que vous serez repéré, une grande partie de la bande vous tombera dessus. Allez dans le couloir de droite ; vous devrez visiter toutes les salles, y compris les toilettes où l'on trouve toujours des terroristes. Après les toilettes des femmes, vous devriez tomber sur trois grandes salles de conférence. Dans la première, vous tomberez sur une vraie prise d'otages, avec un ou deux terroristes et des otages dans la même salle.
Vous arriverez à proximité d'une porte donnant accès à des escaliers de bois qui descendent. Revenez sur vos pas et allez explorer les lieux que vous n'avez pas encore visités à cet étage. Puis revenez à nouveau sur vos pas et descendez les escaliers de bois. Explorez la zone qui se trouve derrière les escaliers : toilettes + guichet. Ce guichet vous permet d'explorer la zone sans prendre trop de risque ; fouillez les différentes pièces qui se trouvent derrière. Vous vous retrouverez bientôt dans un enchevêtrement de couloirs, assez similaires à l'étage supérieur. Visitez toutes les pièces. Normalement, vous devez vous retrouver dans le hall des escaliers de bois. Il reste une salle à explorer dans cette zone et il y a toujours quelqu'un à arrêter ici. C'est le bar, très classe. Mais il y a toujours de l'action car le type qui se trouve dedans n'est pas vraiment coopératif. La solution face à ce gars est de tirer dans la tête, rapidement. Lorsque tous les otages seront évacués et les terroristes tués ou capturés, la mission se terminera.

Les plans de ce niveau ne sont pas très difficiles à mémoriser ; ce qui pose le plus de problèmes, c'est la proximité entre les terroristes et les otages et le nombre considérable des ennemis au début de la mission. Pensez avant tout à votre sécurité et à celle des otages : tirez dans le tas.

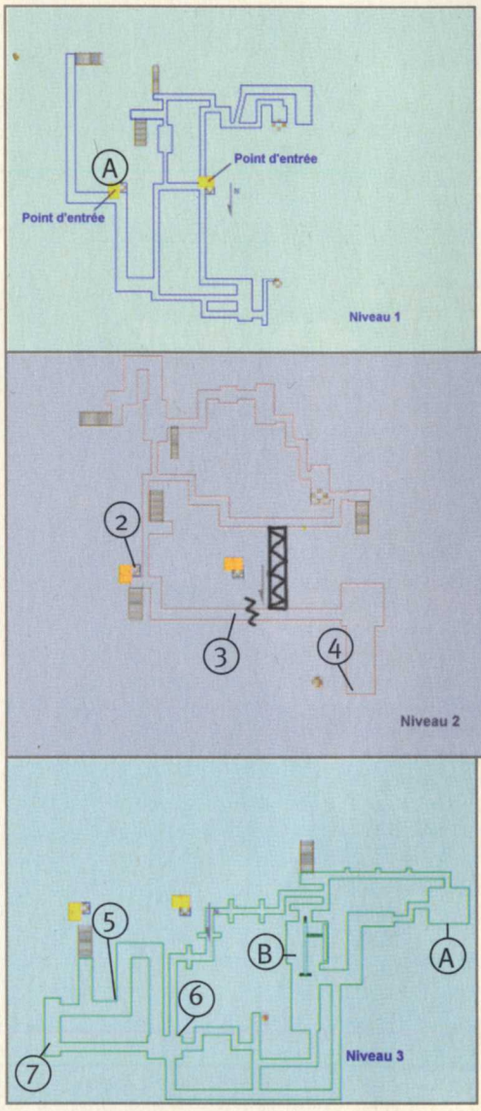
Mission 14. Prise d'otages • Central



Là, ça se complique : les terroristes sont hargneux et vous avez une bombe à désamorcer. Autre chose : un des terroristes ressemble à s'y méprendre à un civil. Il porte des jeans et une chemise bleu ciel. Le briefing vous explique qu'il le faut vivant. Il peut être blessé mais pas ne pas mourir, sinon, la mission est perdue.
La mission se déroule sur quatre étages, assez grands pour les deux premiers, ridicules pour les deux derniers. Mais ce sont pourtant ces deux-là qui vous poseront le plus de difficulté.
Commencez par monter les premiers escaliers et ouvrez la première porte qui se présente à vous. En théorie, vous devriez croiser beaucoup de monde dans les prochaines secondes. Vous arrivez dans un couloir où il y a peut-être quelqu'un ; là, vous avez accès à une porte qu'il faut ouvrir. Vous arrivez dans des bureaux à l'américaine, c'est-à-dire cloisonnés. Attention, il est très facile pour les terroristes de se cacher. Fouillez tous ces petits bureaux. De l'autre côté de la pièce, il y a une porte à ouvrir ; vous arrivez derrière un guichet. Il peut y avoir un ennemi ici et deux ou trois ennemis devant le guichet, alors prudence. Sortez de cette salle par l'autre côté (si cette porte n'est pas ouverte, elle est verrouillée, donc : pince) pour arriver dans un hall.
Il n'y a qu'un accès dans cette salle, celui de la bibliothèque. Attention, elle est très grande et les ennemis vous attendent de pied ferme. Lorsque tout semblera en ordre, vérifiez tout de même derrière chaque étagère, on ne sait jamais. S'il y a eu du grabuge, des ennemis risquent d'arriver par les escaliers. Tenez-vous prêt à les accueillir. Au fond de la salle, il y a une pièce qu'il faut visiter ; ensuite, vous pouvez prendre les escaliers pour parvenir au niveau supérieur. Rien de bien passionnant dans les salles de cet étage. Mais de temps en temps, elles contiennent un terroriste ; il faut que vous les neutralisiez pour ne pas être pris en sandwich lorsque vous monterez à l'étage supérieur. Certaines salles sont verrouillées, il faut les ouvrir avec la pince. En cinq minutes, on en fait le tour. Lorsque c'est fini, montez à l'étage supérieur par les escaliers que vous venez d'emprunter. C'est ici qu'il faut neutraliser Tobias Stromm. La chemise bleue, c'est lui. Vous n'arriverez pas à l'arrêter seul, il faut que vos équipiers soient avec vous. Il a tendance à courir dans tous les sens en gueulant : "Je suis Dieu". Il se peut qu'il vous ramène dans les étages inférieurs, c'est même souhaitable. Si vous vous êtes débarrassé de tous vos ennemis en bas, vous ne risquerez rien. Lorsque vous aurez évacué le chef, remontez dans la salle où vous l'avez trouvé. Les ennemis sont très bien placés en général : un en bas, dans la salle principale et un autre sur chacun des escaliers menant à la pièce la plus haute. Ils se penchent pour tirer. Les otages peuvent surgir pour s'échapper. Vérifiez ce qui se passe derrière la double porte : c'est le bureau du maire et il n'est pas rare de trouver deux ou trois terroristes. Une des pièces mitoyennes au bureau principal est une sorte de salle de bains dans laquelle il y a une armoire. Ouvrez-la, il y a très souvent un otage à l'intérieur. Il vous reste maintenant l'étage le plus haut, avec la bombe. S'y trouvent souvent trois ou quatre terroristes. Il faut donc être rapide et précis. En effet, si vous tirez dans la bombe (au centre de la pièce), ça fait boum. Débarrassez-vous des ennemis au centre de la salle le plus vite possible et dirigez-vous vers les balcons pour repérer les ennemis. Lorsque le calme sera revenu, utilisez la pince. Attention, ne faites pas n'importe quoi. Vous avez vu que la valise centrale est entourée de minces filets rouges (un système d'alarme et d'activation de la bombe). Il faut d'abord utiliser votre pince sur le boîtier qui se trouve sur un des quatre côtés du socle de la bombe, puis utiliser les pinces sur la bombe elle-même. Lorsque c'est fini, vous avez gagné la mission et sans doute une médaille.

Mission 15. Déploiement rapide • Los Angeles Ouest

Dans cette mission, vous devez désactiver sept bombes, rien que ça. Pour plus de clarté, nous avons reproduit ici les trois niveaux de cette mission qui se déroule sous les égouts. Veillez à suivre le chemin que nous vous indiquons ici pour ne pas vous perdre.
Dans ce niveau, vous devez commencer du côté ouest, tout simplement parce qu'il y a déjà une bombe à l'endroit où vous vous trouvez. Si vous rencontrez des terroristes, n'hésitez pas une seconde et tirez. Ils sont vêtus de combinaisons orange. Allumez la loupiote sur votre PM pour les éclairer. Attention, il y a un ou deux civils dans cette zone. On se demande ce qu'ils foutent là, mais bon. Les arrestations ne sont pas de mise ici car vous n'êtes vraiment pas à votre avantage : il fait noir, le niveau est labyrinthique et les ennemis profitent vraiment de certaines particularités de l'endroit. Ils se mettent dans des recoins et profitent parfois des renfoncements des murs pour vous tirer dessus, un peu comme on se servirait d'une meurtrière.
Au point 1, désamorcez donc la bombe (ça ressemble à un poste de radio) avec votre pince. Les bombes émettent un petit son strident ; lorsque l'on se trouve à proximité, on les trouve



vite en écoutant. Ouvrez la grille avec cet objet et descendez deux séries d'escaliers. En fait, le niveau 1 ne présente aucun intérêt, si ce n'est qu'on y trouve des terroristes. Mais ce n'est vraiment pas l'urgence pour le moment.

Allez donc au niveau 2, tout en bas de l'escalier à vrai dire. Sous l'escalier, dans le coin, vous trouverez une bombe sous une planche inclinée. Avancez un peu : devant vous, il y a escalier qui descend ; à votre gauche, une grille. Avancez après avoir ouvert la grille. Vous verrez une icône "tête de mort à droite de l'écran. Vous êtes dans des gaz. Avancez jusqu'au bout du passage ; vous tomberez sur un éboulis.

Retournez-vous et longez le mur par le côté droit. Vous devriez entendre le bruit d'une bombe. Désamorcez-la. Il y a encore une bombe derrière l'éboulis mais comme vous avez pu le constater, c'est bloqué. En fait, sur votre carte de niveau 2 que l'on vous donne au départ, il manque un couloir important. Regardez la carte que nous vous proposons ici pour voir où se trouve le passage non indiqué. Vous pourrez alors aller jusqu'à la quatrième bombe pour la désamorcer. Attention cependant, on trouve très souvent deux terrorristes aux alentours. Revenez maintenant à l'endroit où vous avez désamorcé la deuxième bombe et utilisez les escaliers qui descendent. Vous voilà au niveau 3.

Rassurez-vous les bombes sont proches. Avancez dans le couloir et longez le mur de gauche ; braquez votre torche sur le mur et avancez. Vous remarquez un renfoncement. Bientôt, vous verrez la bombe 5. Désamorcez-la. Continuez d'avancer dans ce couloir pour vous retrouver dans une pièce à cinq embranchements. À côté d'un vieux four, vous trouverez la bombe 6. Il ne vous reste plus qu'à vous repérer sur la carte pour aller jusqu'à la bombe 7 qui se trouve dans un caddie. Bon, maintenant, il faut tuer ou arrêter tous les terroristes et évacuer les civils. Pour cela, il faut parcourir tous les couloirs. Aux points A (camionnette) et au point B (vidange), on trouve de nombreux terroristes. Au point A se trouve même le chef de la bande.

PAS ENVIE D'ATTENDRE DEUX MOIS LE PROCHAIN PC SOLUCES ? RETROUVEZ-LE JOUR APRÈS JOUR SUR : WWW.LOISIR.NET.

MISSION 16. DÉPLOIEMENT RAPIDE • CENTRAL

Cette mission est remplie d'action mais elle ne vous posera pas trop de problèmes car vous connaissez déjà plus ou moins les lieux. Ça se passe la nuit mais c'est toujours au palais des expositions. Le début de la mission est cependant moins chaud que la dernière fois.

Commencez par vous diriger vers l'entrée et ouvrez la porte. Montez les escalators. Le comité d'accueil est là, il y a au moins trois ou quatre ennemis qui sont là. Tirez-leur dessus avant qu'ils n'utilisent leurs armes. Sécurisez la zone au maximum. Le couloir menant à la salle de projection va bientôt être investi de civils. Évitez les bavures. Allez dans la salle de projection et éliminez les terroristes qui s'y trouvent. Lorsque tout semblera être rentré dans l'ordre à cet étage, essayez de trouver la bombe. Elle se trouve dans une valise. Le problème, c'est qu'il y a beaucoup de valises. Elle émet tout de même un petit bruit strident comme à la mission précédente. Fouillez chaque pièce, cela peut être n'importe laquelle.

Lorsque vous en aurez fini avec cet étage, évacuez tous les otages. Puis descendez par l'autre côté des escalators. La grande salle vide de tout à l'heure a été transformée en salle de réunion. Les ennemis sont très souvent présents mais faites attention aux otages.

Vous pouvez passer derrière la scène. Là encore, on trouve pas mal de terroristes. Il est même possible de passer sous la scène. Si la porte n'est pas ouverte, vous pouvez le faire. C'est l'occasion de trouver de nouvelles valises, que vous pourrez examiner.

Revenez sur vos pas, vers la cuisine, pour sécuriser la zone. En face de la cuisine, il y a toujours des escaliers qui vous permettent de monter au niveau supérieur. Mais cette fois, on peut aussi descendre (un tas de débris vous empêchait tout à l'heure de passer). Cela vous mène à la chaufferie. Attention, les ennemis sont très nombreux dans cette zone. Soyez rapide et ne faites pas dans les sentiments. Shoot to kill...

Retrouvez dans chaque numéro des centaines de trucs et d'astuces, des solutions complètes pour tous les jeux, les plans et les cartes pour les jeux les plus difficiles, des guides stratégiques du moment...

ABONNEZ-VOUS À PC SOLUCES

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (6 NUMÉROS)

195 F

AU LIEU DE 234 F

EN CADEAU, recevez le jeu Koala Lumpur avec son fascicule et son livret de rangement.

ou le jeu **Prisoner Of Ice** avec son jeu complet, sa solution complète et sa bande dessinée intégrale

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à : ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (6 NUMÉROS), **AU PRIX DE 195 F** (*), PORT INCLUS. -
JE RECEVRAI EN CADEAU UN JEU AU CHOIX : ❑ **KOALA LUMPUR** ❑ **PRISONER OF ICE**

* Offre valable jusqu'au 30/04/2000 dans la limite des stocks disponibles.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Planescape Torment

Il n'est plus temps de se demander si Planescape Torment est un chef-d'œuvre : la réponse est oui ! Mais saurez-vous trouver toutes les réponses, résoudre toutes les quêtes et affronter les pires monstres ? Pour ne plus être un béjaune, suivez le guide...

Jeff (jmolas@loisir.net)

Éditeur : Interplay • **Config. :** Pentium 233, 32 Mo de ram • **Texte et voix :** : Français • **Sortie :** Janvier 1999

Première partie

Conseils de jeu

- Faites les quêtes dans l'ordre indiqué par la soluce : c'est plus simple et cela vous évitera d'en louper une.
- Ne tuez personne avant que je vous l'indique dans la soluce : vous pourriez louper des quêtes importantes. En règle générale, ne faites jamais couler le sang car ce n'est pas le but du jeu et cela pourrait vous mettre dans des situations inextricables.
- Vendez les objets inutiles aux Marchands, c'est un bon moyen de les retrouver (en les rachetant) si le besoin s'en fait sentir (vous pouvez aussi les laisser dans des coffres). C'est aussi la meilleure façon de gagner de l'argent.
- À cause des portails, tout objet est important dans le jeu : un détritus ou un Charme peuvent vous servir à déclencher un portail et il faut donc essayer de garder le maximum d'objets possible mais je vous indiquerai dans la solution lorsqu'un objet déclenche un portail.
- Lorsque vous avez la possibilité de changer de niveau, sauvegardez avant puis changez de niveau. Si vous gagnez trop peu de points de vie, reprenez votre sauvegarde et recommencez (les Guerriers peuvent gagner jusqu'à dix points de vie, les Mages, quatre...)
- Le Sans-Nom est un personnage particulier qui pourra changer de classe (en rencontrant des professeurs). Vous commencerez le jeu en tant que Guerrier et il est donc important d'avoir au départ des caractéristiques de Dextérité/Force/Constitution élevées. Restez Guerrier au moins jusqu'au niveau 10 car vous obtiendrez un bonus d'un point de Compétence, ce qui vous permettra d'augmenter votre Intelligence et votre Sagesse. Devenez ensuite Magicien et Voleur puis continuez à changer de classe comme bon vous semble (mais la classe de Guerrier est à mon avis la plus intéressante en raison de ce bonus d'un point de compétence).

Chapitre I : Dans la Morgue

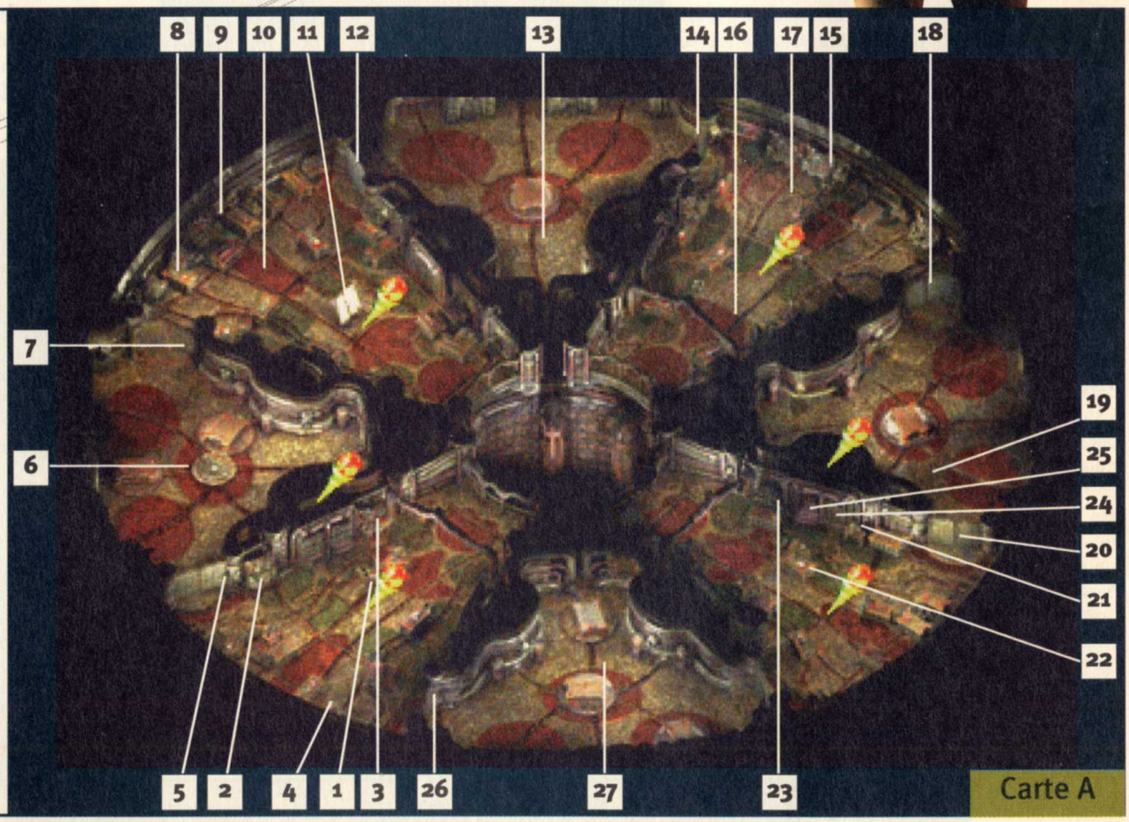
Morgue - Second Étage

Vous vous éveillez sur une dalle à la morgue de Siguil **(A1)**. Discutez avec votre compagnon Morte qui vous rejoint en épuisant tous les sujets de conversation : vous avez vos premières quêtes.

Quête 1 : Vous devez rencontrer Pharod qui se trouve dans le Village Enseveli **(M20)**. Pour cela, il faudra quitter la Morgue (voir Soego dans la Morgue), récupérer un Bric-à-brac afin d'ouvrir le portail dans le Square des Chiffonniers **(K13)** puis entrer dans les Dédales d'Ordures **(K15)**, descendre par la trappe **(L6)** dans le Village Enseveli et entrer dans la Cour de Pharod **(M20)**. Cette quête est en fait très longue et se trouve au cœur de l'aventure : elle sera résolue bien plus tard alors, pour l'instant, suivez simplement la solution.

Quête 2 : Vous devez aussi retrouver le journal du Sans-Nom. Cette quête est encore plus longue que la première et elle sera donc résolue encore plus tard (vers la fin de cette première partie de la solution).

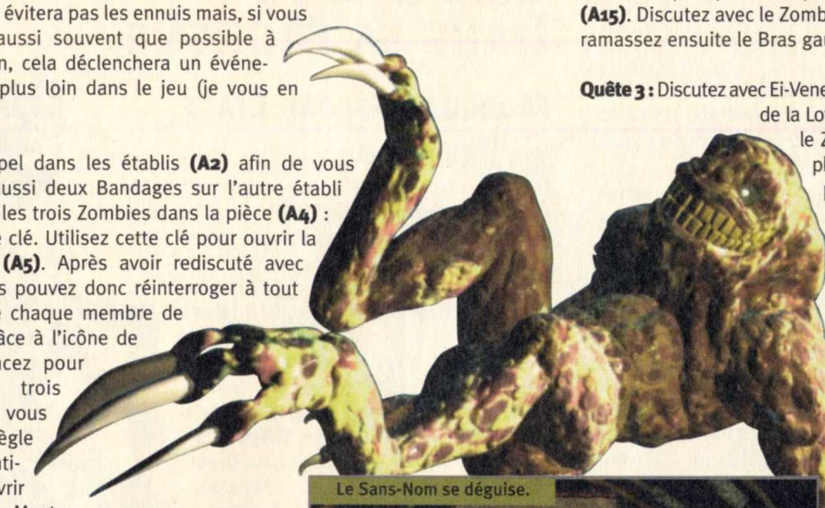
Note importante : Les gens dans Planescape bougent souvent dans les rues ; aussi, si vous ne les trouvez pas aux endroits indiqués dans la solution, sachez qu'ils ne sont jamais très loin. Certaines personnes peuvent même apparaître aléatoirement mais ce sont des personnages de moindre importance. Sachez aussi que les dialogues peuvent différer en fonction de votre Intelligence, Sagesse, Charisme... J'ai donc indiqué les phases de dialogue à titre informatif, il se peut que vous n'ayez pas les mêmes choix à faire. Dans la mesure du possible, j'ai précisé la tournure que devaient prendre les dialogues afin que vous puissiez vous y retrouver (et pour que vous ne commettiez pas d'erreurs graves).



Carte A

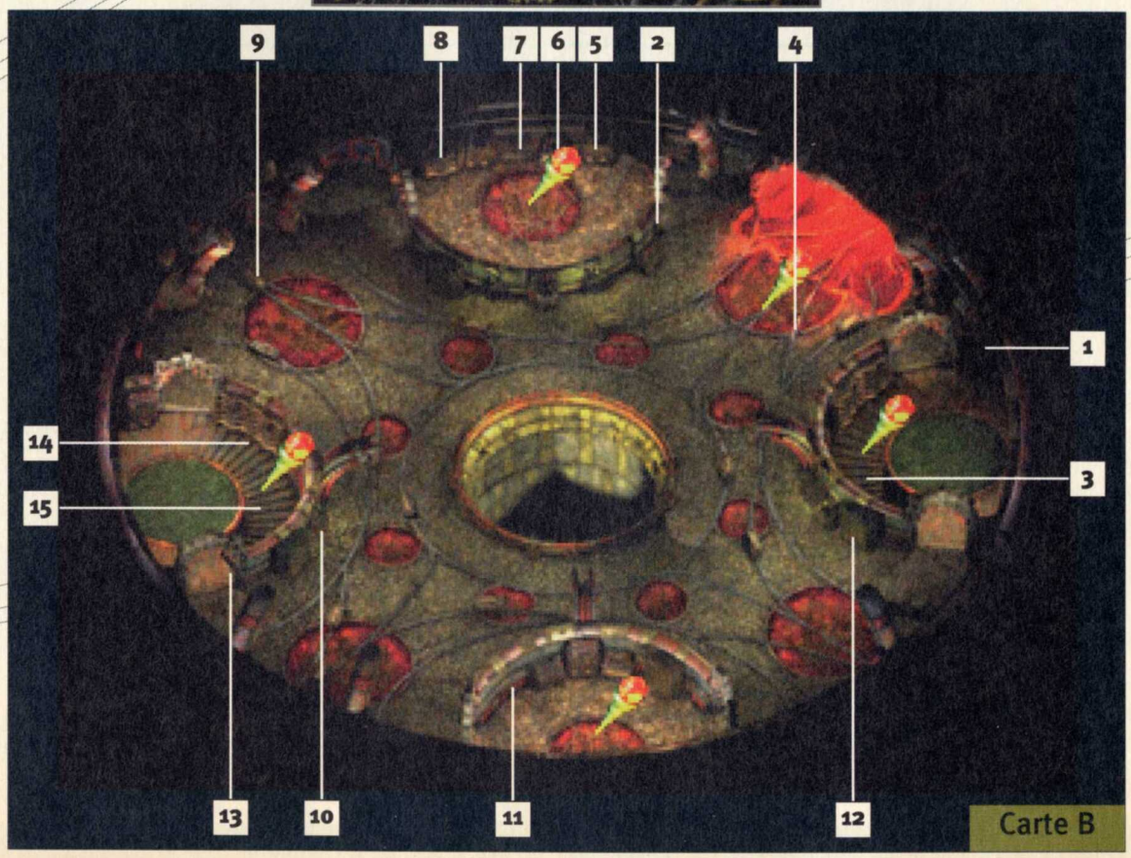
La Morgue est un endroit dangereux et vous devrez rester discret soit en vous déguisant, soit en répondant que vous vous appelez **Adahn** si on vous interroge. Cela ne vous évitera pas les ennuis mais, si vous dites ce nom aussi souvent que possible à chaque occasion, cela déclenchera un événement étonnant plus loin dans le jeu (je vous en reparlerai).

Prenez un Scalpel dans les établis **(A2)** afin de vous armer. Prenez aussi deux Bandages sur l'autre établi **(A3)**. Tuez alors les trois Zombies dans la pièce **(A4)** : l'un d'eux a une clé. Utilisez cette clé pour ouvrir la porte au nord **(A5)**. Après avoir rediscuté avec Morte (que vous pouvez donc réinterroger à tout moment comme chaque membre de votre équipe grâce à l'icône de dialogue), avancez pour parler aux trois Zombies **(A6)** : vous apprendrez la Règle de trois et continuerez à découvrir la lubricité de Morte.
Tuez finalement les trois Zombies et passez la porte suivante **(A7)**. Prenez le registre dans l'établi **(A8)** et lisez-le dans votre inventaire pour apprendre le fonctionnement de la Morgue. Prenez ensuite les Fers de poing et les Pièces de cuivre dans l'établi à côté **(A9)**. Discutez avec les Zombies **(A10)**. Vous pouvez prendre au Zombie "396" un Bandage sans qu'il réagisse (Phrases 2,2). Pour le Zombie "1201", sortez la note qu'il a dans sa bouche grâce votre Scalpel (Phrases 1,1) et lisez la note puis utilisez-la (cliquez sur le bouton "Utiliser" en bas de la note). Pliez la note en sélectionnant les phrases 1,1,2,1 puis la phrase 1 : vous obtenez une Boucle d'oreille triangulaire. C'est un objet magique qui vous donnera trois fois de l'argent (identifiez-le).



Le Sans-Nom se déguise.

Vous pouvez maintenant tuer les cinq Zombies dans cette salle si vous voulez gagner des points d'expérience mais parlez ensuite à Dhall le Scribe **(A11)**. Choisissez les phrases 1,1,1,1,1 puis posez ensuite TOUTES les questions (et sous-questions) possibles. Passez la porte suivante **(A12)** et discutez avec le Zombie "1664" qui se tient immobile **(A13)**. Choisissez les phrases 1,1,1,2 pour récupérer une Page de registre . Lisez cette Page dans votre inventaire puis passez la porte suivante **(A14)**. Prenez le Bandage dans l'établi **(A15)**. Discutez avec le Zombie "985" **(A16)** et sélectionnez la phrase 1 ou 2 puis ramassez ensuite le Bras gauche par terre.



Carte B

Quête 3 : Discutez avec Ei-Vene **(A17)** en sélectionnant les phrases 1,1,1,1,1,1,2. Elle veut de la Lotion d'embaumement et une Aiguille. Parlez alors avec le Zombie "506" qui se tient pas loin et sélectionnez les phrases 1,1,1,1 afin d'obtenir du Fil et une Aiguille. Allez prendre aussi un Bocal de lotion dans l'établi de la pièce au sud-est **(A21)**. Revenez discuter avec Ei-Vene en sélectionnant toujours la phrase 1. Vous gagnez ainsi 250 Points d'expérience (PX), un souvenir et 1 Point de Vie supplémentaire !
Passez la porte suivante **(A18)** pour obtenir une autre quête.

Quête 4 : Parlez avec le faux Zombie "821" **(A19)**. Choisissez les phrases 1,1,4,3,1,1,1,2,1,1. Posez alors les questions 2,3,4. Posez aussi la question 5 (la question sur son déguisement) en choisissant après les phrases 1,1,2,1. Posez enfin la question 1 ("Comment s'enfuir") en sélectionnant ensuite les phrases 1. Vous voilà donc avec trois objets à trouver. Pour la Clé de la salle d'embaumement, retournez discuter avec Ei-Veine **(A17)** et choisissez les phrases 1 pour avoir la Clé et 250 PX. Pour la Lotion d'embaumement, prenez celle qui se trouve dans l'établi de la pièce au sud **(A22)**.
Utilisez ensuite l'escalier qui monte **(A25)** pour rejoindre l'étage supérieur.
Prenez le Charme dans la bibliothèque **(B1)** puis courez sans vous arrêter (pour éviter les questions des Hommes-Poussière) jusqu'à l'établi au nord **(B2)** afin de récupérer à l'intérieur le Fil et l'Aiguille. Revenez à l'escalier **(B3)** pour redescendre puis allez devant le faux Zombie **(A19)** et dites-lui les phrases 1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1 pour lui remettre la Clé, pour être déguisé en Zombie et pour gagner 1000 PX. Toujours déguisé (il ne faut ni courir ni attaquer pour ne pas perdre le déguisement et remarquez que, dans la fiche de personnages, le Sans-Nom a changé d'apparence), retournez ensuite voir Dhall **(A11)** pour trahir le faux Zombie (phrases 1,1,1,2,1) afin de récolter 250 PX supplémentaires. Tuez pour finir le faux Zombie **(A19)** en laissant faire Morte (afin de

conserver votre déguisement) : vous pouvez ainsi reprendre la Clé ainsi qu'un Couteau.
Remarque : vous pourriez aussi attendre que le faux Zombie se fasse éliminer par les Hommes-Poussière mais c'est plus long.

Morgue - premier étage

Faites une sauvegarde puis montez au second étage par l'escalier **(A25)** et avancez dans votre déguisement vers un des Hommes-Poussière qui patrouillent **(B4)**. Discutez avec lui (phrases 1) puis prenez ses affaires : il y aura une Robe que vous pouvez revêtir afin de vous déguiser. C'est beaucoup mieux ainsi car vous pourrez de nouveau courir. Vous pourrez tuer la plupart des Hommes-Poussière en discutant avec eux pour leur tordre le coup discrètement. Parlez aussi au Zombie à côté et choisissez les phrases 3,1,1,1,1 pour obtenir une Lanière en cuir (directement dans l'inventaire) et aussi un Gourdin en bois à ramasser par terre. Vous pouvez refaire cette manipulation sur la plupart des Zombies du niveau pour les éliminer facilement.

Carte C

Deinorra aime par-delà la mort.

Récupérez le Bandage dans l'étagère au nord **(B5)**, fracassez l'étagère à côté **(B6)** en l'attaquant comme si c'était un monstre afin de prendre le Charme de Mouches à cadavres, le Charme d'os (objet pour ouvrir un **Portail**) et les Pièces de cuivre. Prenez le Charme de Caillot sur l'étagère suivante **(B7)**, prenez enfin dans la dernière étagère **(B8)** le Charme d'embaumement et la Liste de tâches de la Morgue (lisez-la).

Avancez jusqu'au Zombie "863" **(B9)** et dites-lui les phrases 1,1,1,4,1 pour le "déboulonner" puis lisez la note récupérée. Continuez vers le sud et prenez la Clé du sanctuaire de la Morgue dans l'étagère **(B10)**.

Parlez au Zombie "79" (phrases 2,1,1) qui se trouve dans la pièce au sud **(B11)** puis tuez-le ainsi que les autres Zombies.
Fouillez les étagères à côté pour prendre divers objets (fracturez les étagères fermées).
Prenez encore le Fil et l'Aiguille ainsi que le Bric-à-brac dans l'étagère à l'est **(B12)** : le Bric-à-brac servira à ouvrir un **Portail** plus tard et c'est donc un objet important à conserver ! Ouvrez les portes d'accès à l'escalier à l'ouest **(B13)**. Fouillez alors les étagères près de l'escalier **(B14)** pour récupérer un Marteau puis descendez l'escalier **(B15)** pour revenir au premier étage. Toujours grâce à la Clé du sanctuaire, ouvrez la porte à l'est **(A26)** et ramassez les Chiffons et les deux Bandages par terre **(A27)**.

Morgue : rez-de-chaussée

Ouvrez enfin la grille de l'escalier qui descend **(A24)** et utilisez ce dernier pour rejoindre le rez-de-chaussée **(C1)**. Discutez avec le Zombie "732" **(C2)** (phrases 1,2) pour lui prendre son Manuel des ossements et des cendres. Prenez la Hachette courbée sur le Râtelier **(C4)**. Si vous avez dans votre inventaire le Charme d'Os récupéré au premier étage **(B6)**, un portail s'ouvrira à votre approche de la zone au nord **(C3)**: ne le traversez pas car on visitera de toute façon la zone de destination plus tard (c'est une zone accessible tout à fait normalement). Parlez avec Deinorra à l'ouest **(C5)** en faisant bien attention à ce que vous dites, c'est-à-dire en adoptant un profil bas (phrases 2,1,2,2,1,1,1,1,1,1,5,3,1,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1) : vous gagnez ainsi 1 000 PX et un souvenir (et vous évitez une malédiction !). À cet étage se trouve aussi quatre Squelettes géants **(C7)** : évitez de vous frotter à eux directement mais parlez-leur afin de les examiner. En faisant un examen profond et grâce au Manuel des ossements et des cendres que vous avez pris sur le Zombie "732" **(C2)**, vous pouvez les détruire sans aucune difficulté et cela rapporte 800 PX pour chacun (phrases 3,1,1,1,1,1,2,1,1). De plus, vous pouvez ensuite ramasser les Runes de l'armure des Squelettes et les lire pour apprendre un nouveau sort (seul un Magicien pourra apprendre ces runes comme si c'était un Parchemin).
Parlez avec Soego (phrases 1,1,1,2,1,2,1,1,1,1) au sud **(C6)** afin qu'il vous ouvre la porte de la Morgue (vous obtenez ainsi 500 PX) puis questionnez-le sur les autres sujets. Sortez enfin par la grande porte **(C8)**.

Chapitre II : La Ruche

La Ruche - Quartier nord-est

Vous voilà hors de la Morgue **(D1)**. Si vous voulez entrer de nouveau dans la Morgue, vous devrez parler à l'Homme-Poussière (phrases 1,1,1,1) à gauche au pied de l'escalier **(D2)**. Il vous laissera aussi rentrer sans aucun problème lorsque vous serez membre de la Faction des Hommes-Poussière (vous en aurez la possibilité plus tard dans le jeu). En outre, vous pouvez aussi le questionner sur Pharod (phrases 1,2,1,2). Les autres Hommes-Poussière n'en sauront pas plus.

Avancez jusqu'à Variole **(D3)** pour engager la conversation (phrases 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,3,1,1,1,1,1,1,1,4,2) car il sait pas mal de choses sur vous et Pharod.

Apprenez aussi à quoi servent les Dabus en discutant (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,3,1) avec l'un de ceux qui travaillent sur le mur d'enceinte de la Morgue **(D4)**. Les autres Dabus seront tout aussi incompréhensibles mais vous récupérerez bientôt un traducteur dans votre équipe (Dak'Kon dans l'auberge du cadavre fumant **(G13)**).

Si vous cherchez un peu d'action facile, allez vers le nord : trois Sicaires **(D5)** s'attaqueront à vous si vous restez proche d'eux et deux autres Sicaires à côté se mettront à vous attaquer si vous discutez avec eux (je vous le conseille). Il y aura de nombreux autres Sicaires dans les rues de Sigil et leur fonction est toujours la même : du combat facile pour gagner des PX ! De plus, tous les Anneaux, Bracelets et Boucles d'oreilles que vous prendrez sur leurs cadavres pourront être vendus un bon prix aux Marchands du quartier sud-ouest **(H16)**.

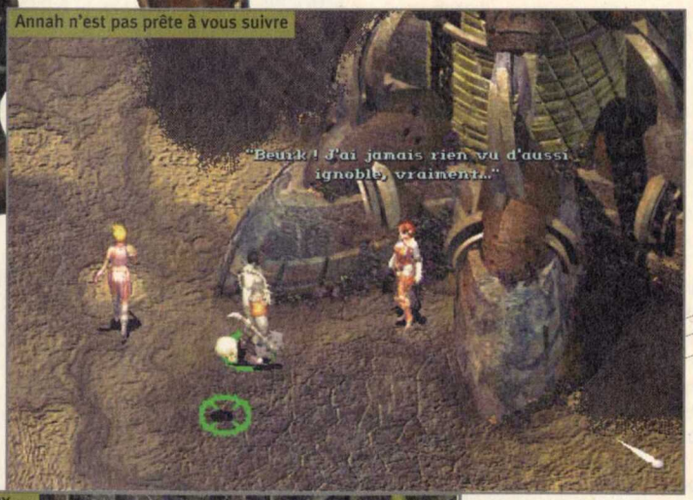
Vous verrez aussi pas mal d'Habitants de la Ruche déambuler dans les rues : la plupart n'ont aucune importance sauf deux d'entre eux : l'Habitant effrayé, car il sait pas mal de choses sur la ville, et un Vendeur ambulant de la Ruche qui indique les lieux importants contre une Pièce.

La maison au nord **(D6)** est celle de Shilandra, une magicienne qu'il ne sert à rien de déranger pour l'instant mais qui jouera un rôle dans la quête 18.

Quête 5 : Plus loin vers l'ouest **(D7)** se tient fréquemment Ingress, quand elle ne court pas dans les rues. Elle vous montrera la terreur que peuvent engendrer les portails (sélectionnez toujours la phrase 1). Pour l'aider, rendez-vous au Bar du cadavre fumant **(G13)** et parlez avec Candrian (phrases 1,1,1,1) puis posez-lui toutes les autres questions qui apparaîtront car il a énormément de choses à vous apprendre sur le multiver (attention à ne rien oublier car les plans ont de nombreuses divisions !) et surtout il vous remettra alors un objet (un Jeton noir) pour vous protéger du néant (lorsque vous aborderez le sujet sur la négation). Retournez voir Ingress **(D7)** pour lui apprendre la bonne nouvelle (phrases 1) puis repartez voir Candrian dans le Bar du cadavre qui vous remettra les dents d'Ingress et 750 PX. Les dents d'Ingress sont en fait une arme pour équiper Morte (il faut les mettre dans la case correspondant à la bouche de Morte). De plus, si vous utilisez les dents dans votre inventaire (lorsque vous regardez la description de cet objet), vous pouvez déterminer si vous voulez que les dents causent des dégâts contondants ou perçants.

Un peu plus bas se trouve le Mémorial aux Morts **(D8)** avec plusieurs personnes autour. Tout d'abord il y a Mort-des-Noms, le gardien du Mémorial qui pourra vous indiquer les morts inscrits et en rajouter de nouveaux à votre demande (si c'est justifié), ce qui servira pour la quête 14. Il y a aussi Quentin que vous pouvez questionner à loisir et aussi un Vieil habitant de la Ruche qui vient prier régulièrement devant le Mémorial et dont la discussion est une "Private Joke" pour fans de jeux de rôles (phrases 1). Enfin il y a Sev'Tai qui vous lancera sur une quête.

Quête 6 : Parlez avec Sev'Tai qui fixe le mur intérieur du Mémorial (phrases 1,1,1,1,2,1,1) puis allez dans le quartier sud-est et tuez les trois "Sicaires du Chien affamé Aboyant" **(G16)** (on les trouve se baladant dans la rue autour du bar Le cadavre fumant). Revenez voir Sev'Tai et dites-lui les phrases 1,1 pour gagner 250 PX. Remarque : on peut aussi mentir à Sev'Tai, en lui reparlant tout de suite après qu'elle ait confié cette quête, pour lui dire qu'on l'a vengé, ce qui rapporte 500 PX et une Boucle d'oreille en cuivre, et rien n'empêche de tuer les Sicaires du Chien Aboyant ensuite, cette deuxième option est donc préférable, sauf pour votre Alignement.



Annah n'est pas prête à vous suivre

Les Sicaires : des bonus de PX.

À la porte sud du Mémorial se tient un groupe d'Hommes-Poussière chanteurs **(D20)** : demandez à chacun d'eux qu'il chante pour Adahn (phrases 1,1,3,2,1,1,2), cela servira plus tard.

Carte D

Plus au sud se trouve Annah **(D10)** qui n'est pas une fille facile (phrases 1,1,1,3,1,1,1,1,1,1,4,1,2,1, 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1) mais ne vous énervez surtout pas car elle rejoindra l'équipe plus tard !

En parlant de fille facile, il y a justement une Catin à l'ouest **(D11)**. Les Catins sont une bonne source de renseignements et, après quelques "gâteries", vous en saurez plus sur Pharod et vous obtiendrez 250 PX mais à condition d'avoir 40 Pièces de Cuivre (phrase 1,1,3,1,1,1,4,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1). Bien sûr la prostituée sait pas mal d'autres choses et peut même exercer son métier avec vous mais cela ne rapporte rien (même pas des morpions).

Pas loin au-dessus des Catins se promène un homme habillé de violet du nom de Baen l'expéditeur et il a une quête à vous confier.

Quête 7 : Parlez à Baen l'expéditeur **(D12)** en sélectionnant les phrases 1,2,1,2,1,1,1,1 puis partez voir Craddock qui se trouve dans le quartier sud-ouest **(H6)**. Dites-lui les phrases 1,2,1,1,1,1,2,2 puis parlez à Jhelai, le grand rouquin en armure qui fait les cent pas devant le bar Le cadavre fumant dans le quartier sud-est **(G14)**. Il vous dira ce qu'il pense de Craddock (phrases 2,1) et cela vous donne déjà 250 PX. Revenez voir Craddock **(H6)** pour l'informer et remplacez Jhelai (phrases 1,1,2,1,1,1) : vous obtenez 500 PX, Morte apprend de nouvelles injures et vous gagnez quelques Pièces. Retournez voir Jhelai pour lui apprendre ce que vous avez fait (phrases 1,1) puis allez enfin voir Baen **(D12)** pour le tenir au courant (Phrases 1) et gagner 500 PX supplémentaires et des Pièces.

En dessous des Catins, il y a le Zombie La Poste **(D13)** dont le corps sert à placarder les annonces : lisez tous les graffitis, les affiches et surtout retirez le Pavé de la tête du Zombie pour gagner 250 PX. Lorsque vous aurez lu toutes les affiches et demandé la direction du bar à la Poste, relisez les graffitis et sélectionnez le sujet "Pharod" : la Poste indiquera la direction et vous recevrez 500 PX !

MATRIX SERA-T-IL ADAPTÉ SUR PC AVEC UNE BANDE SON DE FOLIE ? TOUTE L'ACTU JEUX VIDÉO, CINÉ, MUSIQUE EST SUR WWW.LOISIR.NET.

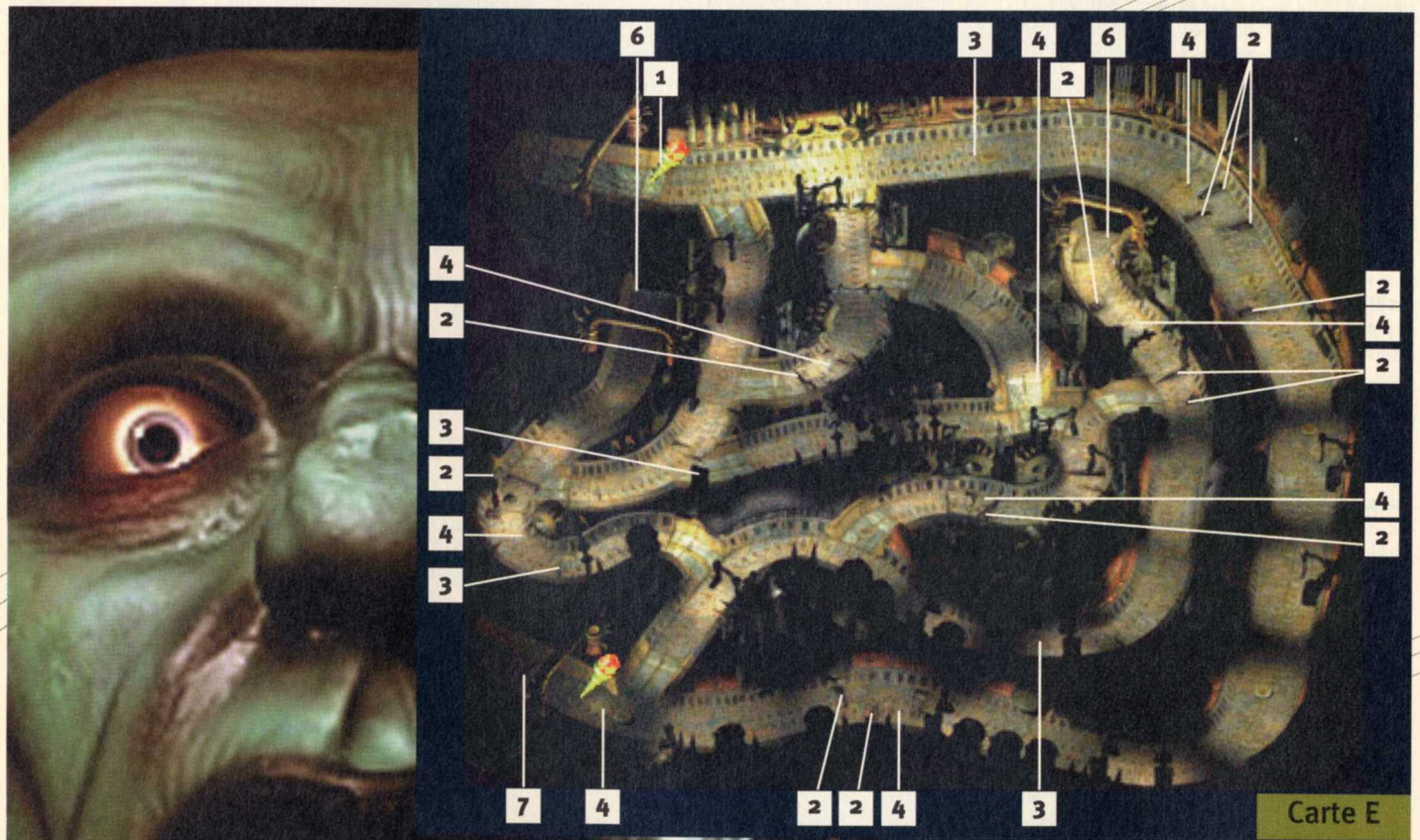
Chapitre III : Au bar de la Poussière accumulée

Quête 8 : Discutez avec Norochj dans le bar (phrases 1) après avoir vu l'annonce de La Poste **(D13)**. Il vous demande d'enquêter sur les morts dérangés et vous indique un portail. Sortez du bar et approchez-vous de l'arche au nord-ouest **(D15)** pour emprunter le portail qui apparaîtra. Vous rencontrez **(E1)** un Esprit gardien (phrases 1) qui vous laisse passer pour que vous l'aidiez. Visitez alors tous les couloirs du Mausolée : il y a des tombes à fouiller **(E2)**, des pièges inévitables mais peu dangereux **(E3)**, des monstres à tuer **(E4)**, et deux passages communiquant entre eux **(E6)**. Marchez jusqu'à l'escalier **(E7)** et empruntez-le pour rencontrer l'auteur du trouble des morts, le nécromancien Strahan. Choisissez les phrases 1 puis attaquez directement Strahan car, dès qu'il meure, les Squelettes tombent en morceau. Prenez les divers objets sur le cadavre de Strahan, sur le pupitre **(F1)** et dans la tombe **(F2)** puis sortez **(F3)**. Vous rencontrez **(E7)** l'Esprit gardien (ce qui rapporte 2 000 PX) puis vous pouvez rejoindre la sortie **(E1)** et retourner voir Norochj au Bar de la poussière accumulée **(D14)** pour lui confirmer l'accomplissement de votre quête (phrases 1,1) et recevoir 1 000 PX supplémentaires ainsi que 100 Pièces.
Dans le coin sud du bar, vous pouvez aussi discuter avec l'homme qui Attend la mort et lui prouver que la mort n'est pas une fin en ressuscitant sous ses yeux (phrases 1,1,1,1,4,1,2,2,1,1,2,1,1,3,1,1,1,1) afin de gagner 500 PX.

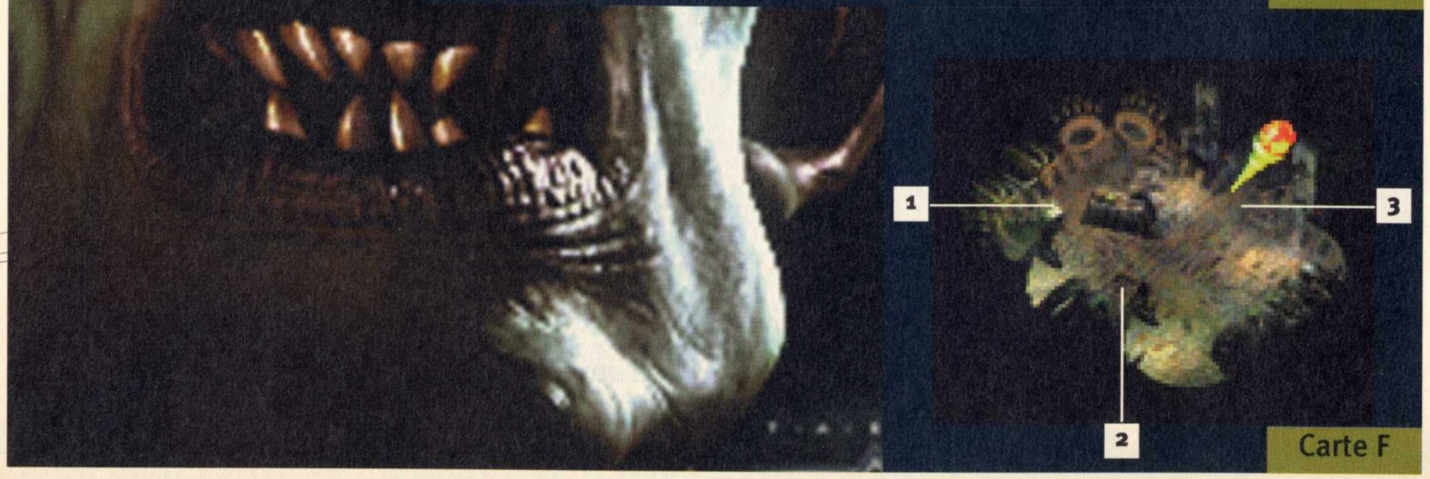
Près du comptoir du bar se tient Sère la Sceptique, discutez avec elle pour lui rendre la foi et obtenir 500 PX (phrases 1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,1,2,1,1) puis posez toutes les questions sur les sujets restants (les Hommes-Poussière, Hamrys, le journal disparu, Pharod) car Sère n'est pas avare en réponses.

Engagez la conversation avec Mortaï Envoitombe debout près d'une table proche de la sortie du bar et signez le Contrat à mort qu'il vous propose (sélectionnez seize fois la phrase 1) pour gagner 750 PX puis continuez à lui poser des questions sur les autres sujets de discussion (mais vous ne pourrez rien faire pour annuler le contrat).

Dans le coin sud-ouest du bar, vous voyez Vieil Œilcuivré : il propose aussi des Contrat à mort tout comme Mortaï et vous pourrez signer un autre contrat (phrases 1,1,2,2) mais cela n'aura aucun effet pécuniaire (est-ce un bug ?).

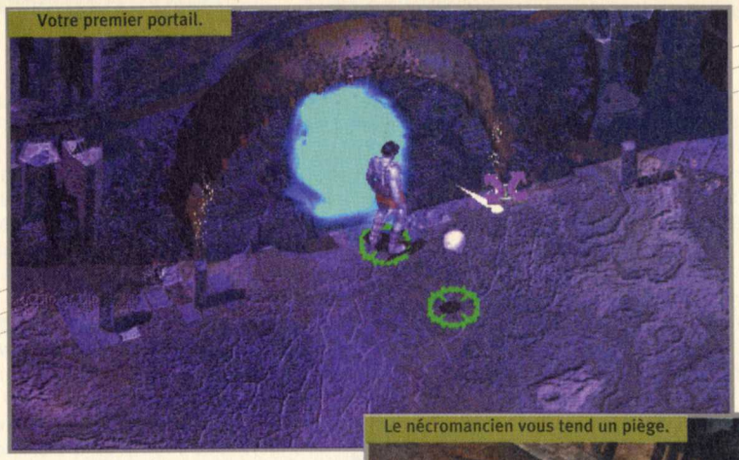


Carte E



Carte F

Enfin, parlez avec le Régisseur Emoric au fond du bar. C'est un personnage important car il en sait beaucoup sur Pharod et il déclenche deux quêtes (voir les quêtes 9 et 10 ci-après). Posez-lui ensuite toutes les autres questions et surtout celles sur le Contrat à mort (phrases 3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1) car cela rapportera 700 PX (500 + 250) et la somme d'argent habituelle pour ce type de contrat.


Votre premier portail.

LES PORTAILS (1re PARTIE)

- situé en **(C3)**, destination : tombeaux **(D17)** (mais le lieu est accessible normalement dans le quartier nord-est de Sigil), déclenché par l'objet Charme d'os qu'on peut trouver dans un établi à l'étage du dessus **(B6)**
- situé en **(D15)**, destination : Mausolée **(E1)**, déclenché par une manipulation indiquée par Norochj qui se trouve dans le Bar de la poussière accumulée **(D16)**, voir quête 8
- situé en **(K13)**, destination : **(K14)**, déclenché par l'objet Bric-à-brac
- situé en **(K14)**, destination : **(K13)**, déclenché par l'objet Bric-à-brac
- Situé en **(L7)**, destination : grotte secrète à côté **(L8)**, déclenché par l'objet Queue de Rat qu'on peut trouver dans une caisse du même niveau **(L3)**
- Situé en **(S3)**, déclenché par la canne de Pharod, destination : **(T1)**

Le nécromancien vous tend un piège.

La poussière, ça donne soif.

Quête 9 : Discutez avec le Régisseur Emoric et demandez à devenir membre de la faction des Hommes-Poussière en lui expliquant que vous croyez en leur philosophie. Il vous demandera d'expliquer cette philosophie et cela sera facile si vous avez bien questionné tout le monde jusqu'à présent dans votre aventure car la réponse apparaîtra automatiquement. Pour finir, Emoric vous demande d'aller voir l'Homme-Poussière Norochj (qui est toujours près de la sortie du bar). Dites à Norochj les phrases 1 puis allez trouver ce voleur déguisé en Homme-Poussière. Il s'appelle Manteau de cendres et se trouve dans le quartier sud-est **(H2)**. Dites au voleur les phrases 1,2,1,1,2,1,1,1,2,1,5,4,1,1,1,3,4,1 puis revenez voir Norochj **(D14)** pour l'informer de votre succès (phrases 1,1). Vous pouvez alors reparler avec le Régisseur Emoric au fond du bar (phrases 1,5,1,1,1,2,1,1,1,1,2) pour gagner 750 PX supplémentaires (à condition bien sûr que vous ayez déjà parlé avec Sère et Attend-la mort comme je vous l'ai indiqué ci-avant) et recevoir une dernière mission : trouver Soego. Celui-ci se trouve dans la Nation des Morts **(O2)** à laquelle on accède bien plus tard dans le jeu (suivez la solution sans vous presser et vous finirez par le rencontrer). Lorsque vous aurez vu Soego (voir quête 31), revenez voir Emoric et dites-lui la vérité sur Soego pour devenir membre des Hommes-Poussière. Questionnez-le alors sur la faction pour apprendre que, maintenant, il peut vous vendre divers objets (assez intéressants) et que vous pouvez vous reposer en lui demandant asile. Tout cela rapporte encore 5 000 PX (2 500 pour Soego et 2 500 pour la faction).

Quête 10 : Lorsque vous aborderez le sujet de Pharod (phrases 4,2,1,2,1,1,1,2) avec le Régisseur Emoric, ce dernier vous demandera d'enquêter sur les activités suspectes de ce Récupérateur. Lorsque vous aurez trouvé Pharod dans le Village enseveli **(M20)** plus tard au cours du jeu (suivez la soluce et vous y arriverez sans problème), vous pourrez questionner Pharod sur ce sujet. Vous pourrez ensuite rapporter la réponse à Emoric qui vous récompensera de 2 500 PX et de Pièces.

Voilà, vous avez tout vu dans le bar, il est temps de revenir dans la rue. À l'extérieur du bar, vous verrez parfois un habitant de la ruche en discussion avec un Homme-poussière **(D16)**. Parlez avec cet habitant qui pourra avoir diverses réactions (c'est aléatoire alors sauvegardez avant la discussion) : il vous confondra avec quelqu'un d'autre et vous donnera de l'argent ou un parchemin magique, il échangera des insultes avec Morte (voir paragraphe suivant) ou bien il ne répondra pas.

Vous avez bien progressé dans l'aventure, et Morte doit avoir appris de nouvelles injures (par exemple en discutant avec les Catins ou bien avec l'homme du paragraphe précédent) : il est temps de discuter avec lui au sujet de ses "bavardages" (phrases 3,1,1,1) afin que vous compreniez à quoi sert la faculté Litanie d'Injures, aussi nommée Litanie de Malédictions dans le menu des capacités spéciales. Il ne vous restera plus maintenant qu'à espérer vous faire injurier (Planescape Torment n'en finit pas de m'étonner).

Avant de quitter ce quartier, entrez dans le tombeau à l'est **(D17)** pour prendre l'argent par terre et la Note de Penn (lisez-la).

Visitez aussi la maison dans le coin sud-est où vous attend une quête.

Quête 11 : Entrez dans la maison sud-sst **(D18)** et parlez à la femme d'Angyar (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,3,2,1,1,1,2,1) pour savoir ce qui tracasse son mari et promettez de l'aider. Sortez sans rien dire au mari puis retournez au Bar de la poussière accumulée **(D14)** et parlez avec Mortaï Envoitombe en utilisant la philosophie des Hommes-Poussière pour le convaincre de vous remettre le parchemin (phrases 1,2,1,2,1,1,1,1). Ramenez le parchemin à la femme d'Angyar (phrases 1) puis parlez au mari afin de déchirer le parchemin et demandez en échange qu'il

vous offre l'hospitalité et qu'il vous parle de Pharod (phrases 1,4,2,1,2,2,2,2,1,1,1,1,1,2) : toute l'histoire vous rapportera 1 750 PX, un lieu où vous pourrez dormir quand vous le voulez en demandant la permission à Angyar et des précisions IMPORTANTES sur la manière de trouver Pharod (il faut un Bric-à-brac pour déclencher le portail qui mène à lui). Remarque : si vous questionnez Angyar sur le Contrat à mort, soyez prudent car cela le met en colère d'en parler et il vous attaquera !!!

Voilà, il est temps de quitter ce quartier de la ville. Il y a trois sorties : une vers l'ouest **(D9)**, une vers le sud-ouest **(D21)** et une vers le sud **(D19)**. Prenons celle vers le sud.

Chapitre IV : Un nouveau compagnon

La Ruche Quartier sud-est

Vous arrivez **(G3)** dans un nouveau quartier tout aussi animé, avec son lot de Catins, de Sicaires et d'Habitants sans intérêt. Un Ivrogne traîne dans un coin **(G1)** mais il n'y a rien à en tirer (phrases 1). Pas loin, il y a un Citoyen Githzeraï **(G2)** à peine plus bavard (phrases 1,1,1,2) mais cela changera bientôt (lorsque vous aurez un traducteur comme Dak'Kon **(G13)**). Si vous voyez un Abishaï Noir (il est souvent près de la porte nord **(G3)** ou sud **(G6)**), abordez-le avec précaution (phrases 1,1,2) car il est colérique. En fait, les Abishaï qui traînent dans les rues ont la même fonction que les Sicaires (c'est-à-dire qu'ils rapportent des PX, 7 000 pour être exact !!!) mais ils sont beaucoup plus durs à battre et vous devrez avoir une équipe de niveau 6 ou 7 pour les vaincre.

Fell est bien secret.

Vous aurez plus de chance avec le Bariaure qu'on voit souvent près de l'entrepôt **(G4)** car il est assez loquace (phrases 1,1,1,1,1,1,2) puis vous pourrez lui poser toutes les questions que vous voulez (mais ne le brusquez pas car il est soupçonneux).
Contre quelques pièces, vous en apprendrez également davantage en discutant (phrases 1,1,1,1,1,2,1,2,2,1,1,1,1,4,3,1) avec le Récupérateur qui traîne dans les rues **(G5)**.

Près de la porte nord **(G7)**, vous verrez une Damoiselle en détresse s'agiter et courir dans tous les sens. Ne tombez pas dans son piège (phrases 1) et vous récolterez 500 PX. Même après avoir déjoué ce piège, vous pouvez vous jeter dedans en vous enfonçant dans la ruelle au sud de la fille **(G9)** : trois Sicaires vous attaqueront pour leur plus grand malheur.

Plus loin vers l'est se trouve la porte d'accès au domaine des Sicaires **(G10)** mais vous ne pouvez l'ouvrir pour l'instant, juste l'examiner (on y reviendra bien plus tard dans le jeu).

Un peu au-dessus de la fille se trouve Deuils-pour-Arbres **(G8)** qui répondra à toutes vos questions une fois que vous aurez montré votre intérêt pour la disparition des arbres (phrases 1,3,3,1,1,1,1). Deuils-pour-Arbres est aussi lié à la quête 21.

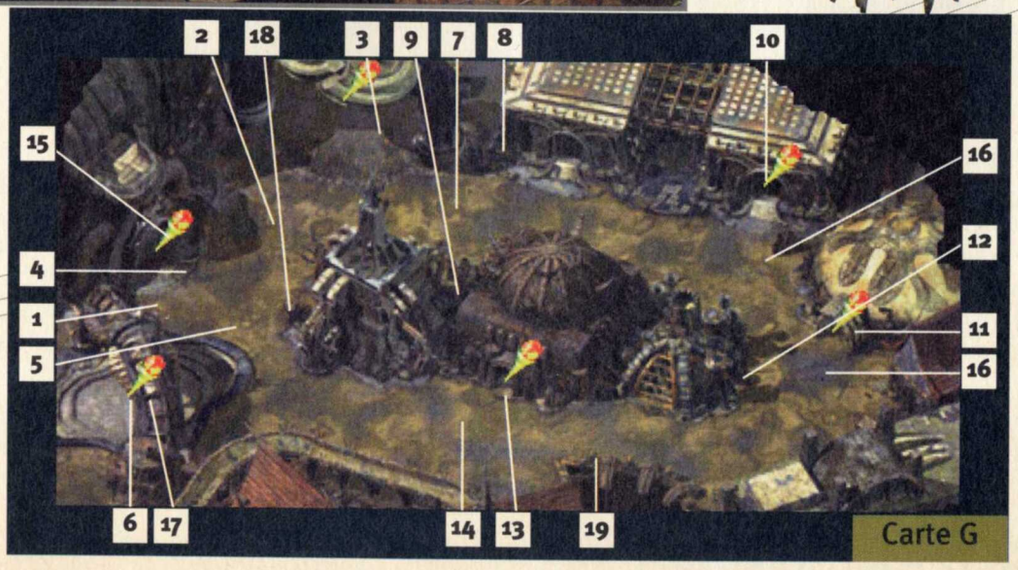
Vers l'est se trouve la boutique de Fell le tatoueur, un Dabus paria **(G11)** mais, pour l'instant, vous ne pouvez pas communiquer avec lui car le langage des Dabus vous est incompréhensible (Dak'Kon **(G13)** fera office de traducteur).

Au sud, il y a Aboyant-Plusauvage **(G12)**, un membre des Chaoteux qui pourra vous faire entrer dans sa Faction mais cela dépend de votre alignement (si vous avez tué beaucoup de civils et autres personnages afin de devenir Chaotique, il vous permet de devenir membre et cela vous rapporte 1 000 PX. Si vous tuez encore plus d'innocents, vous attendrez même le statut de Factol en lui reparlant mais cela ne rapporte rien de plus). Remarque : être membre des Chaoteux est loin d'être un avantage (les gens seront plus réticents à vous parler) et cela ne rapporte rien directement. Au milieu de ses délires, Aboyant-Plusauvage va aussi, et enfin, vous apprendre quelque chose sur le fameux livre (ou plutôt les livres en fait) que vous cherchez (phrases 2,2,3,1,1,3,1,4,1), continuez à le questionner et cela rapporte 1 000 PX.

Devant le Bar du cadavre fumant traîne Jhelai **(G14)** qui permet de résoudre la quête 7. Entrez enfin dans le Bar du cadavre fumant **(G13)**.

Dans le coin est du bar circule Mochai qui se fait passer pour un Homme-Poussière, mais qui n'est pas la personne que l'on recherche dans la quête 9 (phrases 1,1,1,1,2,2), interrogez-la sur les divers sujets restants. Cette rencontre vous fait gagner 75 Pièces.

Un peu au-dessus discutent deux Clients qui ont plein de choses à vous raconter. Encore au-dessus se trouvent attablés



Carte G

deux Abishaïs (ou Fiélons) et, malgré les craintes de Morte, vous pouvez les interroger à loisir.

En allant vers la gauche se trouvent trois Clients Rectifieurs, des membres de la Mort rouge. L'un d'eux restera silencieux mais les deux autres seront plus bavards.

Pas loin déambule un Client à l'apparence quelconque surnommé en fait la Gifle et qui n'hésitera pas à discuter avec vous. Ilquix, qui se tient près du comptoir, sera tout aussi loquace mais, si vous l'attaquez, il se transforme en Glabrezu qui rapporte 12 000 PX quand on le tue et, de plus, comme c'est un monstre, sa mort ne déclenchera pas l'attaque des autres clients (ils ne réagiront pas).

Parlez au patron Barkis derrière son comptoir. Contre 300 pièces d'or (il faut marchander en disant que le prix de 500 est ridicule), il vous rend votre Œil et vous obtenez 1 000 PX ainsi qu'un point de compétence martiale. Si vous n'avez pas l'argent, vous pouvez toujours revenir plus tard car c'est important pour améliorer votre personnage.

Quête 12 : Si vous discutez avec Barkis au sujet des clients du bar, il vous demandera si vous êtes partant pour une "bonne bibe gratos". Répondez "Oui" et il vous demande d'empêcher le fameux Mortai de partir sans régler sa note. Allez voir Mortai dans le coin droit du bar. Vous avez deux solutions : soit lui prêter 100 pièces pour qu'il paye sa note, soit détourner son attention (à condition que votre Dextérité soit supérieure à 13) pour verser dans son verre une Fiole d'embaumement afin de l'empoisonner (vous en avez peut-être une dans votre inventaire, sinon on peut en acheter chez les Marchands). Retournez voir Barkis et dites-lui qu'il n'aura plus de problème avec Mortai pour être récompensé de 1 000 PX. Vous pouvez maintenant goûter tous les alcools gratuitement (à la santé de Familles de France ?).

Près du comptoir il y a aussi Alais qui se prend pour un héros mais qui n'est qu'un "béjaune" : vous pouvez lui parler sans crainte de le vexer par des insultes.

Dans le coin sud-ouest du bar discutent deux personnages : Ebb Craquerotule et Candrian. Ebb est un puits de science et surtout il n'est pas avare pour partager son savoir : questionnez-le bien sur tous les sujets (cela prend du temps...). Cadrian, quant à lui, vous permet de résoudre la quête 5 (voir au début de la solution).

Parlez avec Drusilla au sud du bar en gardant votre calme (phrases 1,1,1,1,2,1,1,3,1,2,1,4,1,5,1,6) puis avec Ignus qui brûle au centre du bar (mais il n'a rien à dire). Ignus est un personnage qui se joindra à l'équipe plus tard alors ne lui faites pas de mal !!!

Engagez la conversation avec "O" qui se tient près de la rambarde de la scène (phrases 1,1,1,1,2,1,2,1,1,1,1,1,3,1,1) pour gagner 1 point de Sagesse permanent !

Discutez avec Dak'Kon (phrases 1) situé près de "O" puis posez-lui toutes les questions possibles, même les plus personnelles (il n'est pas susceptible). Lorsque vous prendrez congé de Dak'Kon, ce dernier demandera à se joindre à vous. Acceptez si vous le voulez (je dis ca comme ça : je pense que vous en mourez d'envie et c'est bien sûr vital pour renforcer votre équipe !). Cela fait, vous gagnez 1 000 PX !

Enfin, dans le bar, apparaîtra Adahn. Eh oui, ce personnage porte le faux nom que vous donnez aux gens quand ils vous questionnent sur votre identité ! En fait, Adahn n'apparaîtra que si vous avez indiqué au moins dix fois ce nom à des personnes qui vous interrogent sur votre identité comme les Hommes-Poussière de la morgue, Soego **(C6)**, les Hommes-Poussière chanteurs **(D20)**, la Vieille Mebbeth **(K4)**, Bish **(L5)**, Acaste **(O16)**... (il y a des personnes que l'on rencontrera dans la seconde partie de la solution).

Il est temps de revenir dans la rue et de finir la visite du quartier mais, avant toute chose, retournez dans l'échoppe de Fell **(G11)** car Dak'Kon pourra enfin vous servir d'interprète avec ces fameux Dabus et vous saurez en fait que Fell est un vendeur de tatouages, tatouages que vous pourrez acheter pour vous les mettre sur le corps afin d'acquérir

Dak'Kon

Multiclasse

Guerrier
Niveau: 3
Expérience : 5000
Niveau suivant : 8000

Mage
Niveau : 3
Expérience : 5000
Niveau suivant : 10000

État actuel : Normal

Bonus à la CA : Aucun

Résistances : Aucune

Compétences
TACo : 18
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 9

Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison/Mort : 14
Bâton/Sceptre/Baguette : 11
Pétrifier/Métamorphe : 13
Souffle : 15
Sorts : 12

Compétences Martiales
Armes tranchantes : +

Bonus à la caractéristique
Toucher : +2
Dégâts : +1
Enfoncer des portes : 18
Poids autorisé : 170
Classe d'armure : -2
Ajustement projectile : +1
Points de vie : +2
Réaction : +1

Le barman a l'œil sur vous...

LA POLITIQUE VOUS DONNE DES SUEURS FROIDES CES DERNIERS TEMPS ? SUR WWW.LOISIR.NET ON VOUS PARLE DE TOUT LE RESTE !

des pouvoirs magiques. Notez que de nouveaux tatouages apparaîtront dans la boutique de Fell qui rappelleront vos aventures et le succès de vos quêtes (c'est génial comme idée, non ?) alors revenez souvent chez Fell. Enfin, grâce à Dak'Kon, vous apprendrez tout ce que Fell sait sur vous (épuisez toutes les questions) et, lorsque vous saurez suffisamment de choses en matière de langage (grâce à Dak'Kon), vous pourrez parler à Fell directement (et cela rapportera 1 000 PX).

En face du bar du Cadavre fumant se trouve une femme du nom d'Amarysse **(G19)** qui est en rapport avec la quête 22. À l'ouest du bar le Cadavre fumant, vous verrez un groupe de Sicaires habillés de rouge **(G18)** : ils sont liés à la quête 19.

Dans les parages du porche sud-ouest travaille une Catin Ivre **(G17)** difficile parfois à repérer. Parlez avec elle (elle ne dit rien d'intéressant) puis, au moment de la laisser, saisissez-lui la main et tuez-la pour 250 PX. Remarque : si le Sans-Nom a changé de classe pour devenir un Voleur, il obtiendra encore les PX mais il améliorera aussi ses compétences de voleur en voyant comment cette voleuse travaille ; il est donc préférable de ne pas parler à cette Catin ivre pour l'instant et de revenir la voir plus tard, quand le Sans-Nom sera un Voleur.

Il ne reste que l'entrepôt de Ku'Atraa **(G15)** à visiter mais celui-ci ne vous dira rien pour l'instant (il est cependant mêlé à la quête 18) alors quittez ce quartier pour le suivant en prenant le porche sud-ouest **(G6)**. Vous arrivez dans le coin sud-ouest d'un quartier tout aussi vivant **(H1)**.

Chapitre V : Le quartier des Marchands

La Ruche : quartier sud-ouest

Dans les alentours du porche **(H2)**, il y a Manteau de Cendres qui sert à accomplir la quête 9.

Avec l'aide de Dak'Kon, vous pourrez aussi interroger plus précisément les Citoyens Githzeraï ou les Dabus si vous en voyez dans les rues. Après avoir parlé avec un Githzeraï, questionnez Dak'Kon sur le langage Githzeraï pour connaître les rudiments de cette langue. Reparlez alors avec des Githzerai dans la rue et, lorsque le Githzeraï demandera si Dak'Kon est votre serviteur, attendez la réponse de Dak'Kon. Parlez encore une fois avec Dak'Kon sur le langage Githzeraï et demandez-lui la signification du mot "T'cha" puis continuez à l'interroger pour qu'il raconte toute son histoire. Vous apprenez ainsi que Dak'Kon est votre esclave, vous retrouvez un souvenir et vous gagnez 9 000 PX (3 000 + 6 000) ! Enfin, Dak'Kon vous permettra de changer de classe pour devenir Guerrier si vous êtes déjà Mage ou Voleur.

Interrogez (phrases 1,1,2,3,4,1,1,1,1,1,1,1) la poissonnière Meir'am **(H4)** puis récompensez-la avec quelques pièces (plus la somme est élevée, plus la bénédiction est forte). Meir'am est liée à la quête 21.

Un peu au-dessus, sur la place du marché, il y a Craddock **(H6)** qui permet de résoudre la quête 7.

Plus vers le nord, il y a une grande caisse **(H5)** que vous pouvez fracturer mais elle ne contient que des Chiffons et une Dague rouillée.

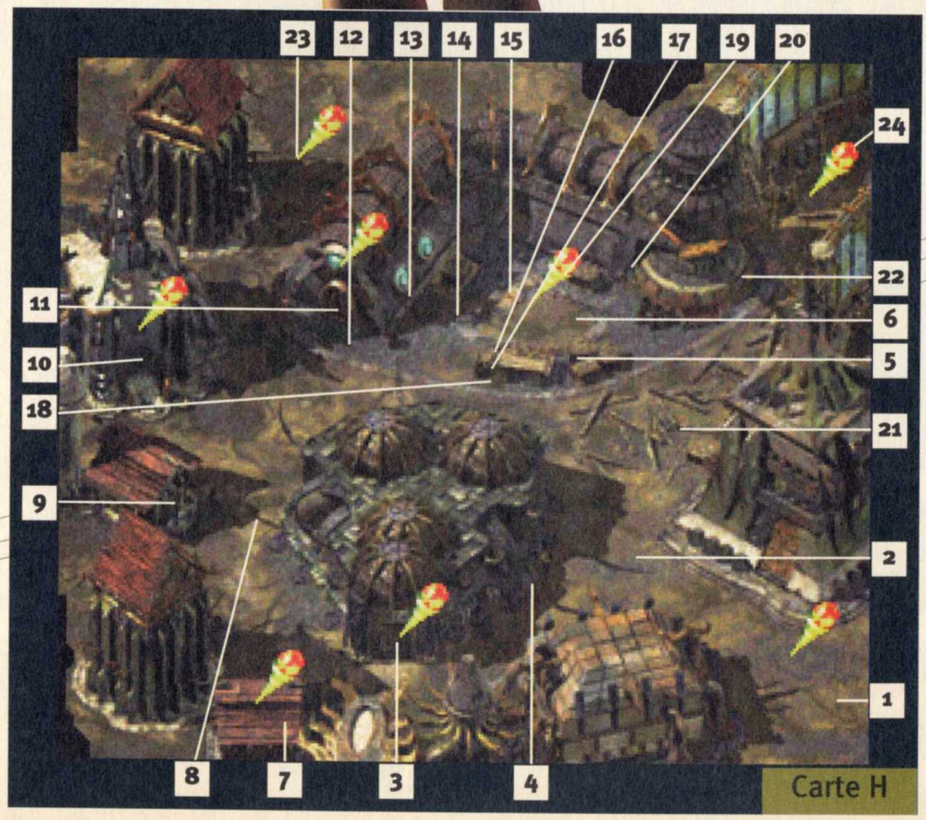
Parlez avec Crédo devant le Bureau de lutte contre la maladie et la vermine **(H3)** : il peut vous vendre des rats-crânes pour les manger (expérience amusante mais inutile), vous expliquer pourquoi ces bestioles sont dangereuses et aussi vous donner d'autres renseignements (c'est toujours bon à prendre). A priori, il sait aussi quelque chose de suspect sur Morte : on y reviendra. Enfin, lorsque vous aurez vu Ratos **(K10)** dans le Square des Chiffonniers pour le questionner sur le portail d'accès à Pharod, Crédo vous enverra vers Pointe-en-Fer qui vous remettra la clé du portail.

Dans le Bureau de lutte contre la maladie et la vermine **(H3)**, vous rencontrez Phinéas T. Lort XXXIX. Parlez-lui (phrases 1,1,1,1,1,1,2,1) pour découvrir qu'à chaque fois que vous lui demanderez "que fais-tu ici ?", cela permettra de vous reposer huit heures (c'est assez drôle, non ?). Il y a aussi un Bric-à-brac dans une caisse à gauche, un Bric-à-brac et un chiffon dans une caisse à droite (il faut fracturer cette dernière mais Phinéas ne dira rien).

Quête 13 : Si vous vendez six queues de rat à Phinéas (on trouve cinq Rats-crânes dans une maison **(K8)** du quartier des Chiffonniers et trois Queues de rat dans une caisse **(L3)** des Dédales d'Ordures), arrêtez la conversation avec lui puis reprenez-la (phrases 1 à chaque fois). Utilisez alors la clé qu'il vous a remise pour ouvrir la porte de la cave à droite. Tuez le Rat-garou et forcez (ou fracturez) la caisse au centre de la pièce (elle contient divers objets de soin). Revenez voir Phinéas (phrases 1) pour gagner 1 000 PX.

Revenez dans la rue et visitez la maison à l'ouest **(H7)** où une Habitante de la ruche vous confiera ses inquiétudes (phrases 1,1,1).

De nouveau dans la rue, abordez le Crieur public d'Es-Annon qui parcourt les rues autour du Bureau de lutte contre la maladie



Carte H

et la vermine **(H8)** : il a une quête à vous confier.

Quête 14 : Discutez avec le Crieur public d'Es-Annon **(H8)** en choisissant les phrases 1,1,1,1,1,1, 1,1,1,3,1,1,1,2,1,1. Allez ensuite voir Mort-des-Noms au Mémorial **(D8)** pour qu'il inscrive le nom de la ville (phrases 1,2,4,1,3) : vous obtenez 500 PX. Revenez voir le Crieur public **(H8)** et rassurez-le (phrases 1, 1) pour 500 PX supplémentaires.

Les lieux de repos

Plusieurs personnes dans le jeu vous permettront de vous reposer (ce qui évite d'utiliser des objets de soin) mais, la plupart du temps, il vous faudra d'abord accomplir diverses quêtes. Voici la liste de ces personnes (pour les zones visitées dans la première partie du guide) :

Angyar **(D18)** : résolvez la quête 11 pour qu'il vous laisse dormir chez lui
Phinéas T. Lort **(H3)** : il vous endormira par ses histoires
Hôtel Borgne **(J8)** : le propriétaire Arlo vous laissera dormir gratuitement si vous résolvez la quête 20
La vielle Marta **(M2)** : elle vous laisse dormir dans sa maison
Mebbeth **(K4)** : elle vous laisse dormir dans sa hutte
Soego **(O2)** : lorsque vous retrouverez Soego dans la Nation des Morts, il vous offrira asile (jusqu'à ce que vous le tuiez)
Hargrimm **(O5)** : lorsque vous avez accompli la quête 31, Hargrimm vous permettra de vous reposer (il remplace en fait Soego que vous aurez tué).

Vers l'ouest, il y a une maison **(H9)** sans plus d'intérêt que celle au sud : dites les phrases 1 à l'Habitant.
La bicoque au-dessus **(H10)** appartient à Brasken mais il n'est pas amical pour l'instant (phrase 1). Brasken sert en fait à accomplir la quête 18.

Il y a encore une maison au nord **(H11)** mais vous ne tirerez pas grand-chose de plus de son Habitant (phrases 1,1,1) et, si vous fouillez ses coffres (contenant quelques Pièces), cela provoquera son courroux.

Près de cette dernière maison, il y a un Marchand **(H12)** qui pourra vous vendre diverses nourritures mais cela ne sert apparemment à rien (même pas à récupérer des points de vie) et ne perdez pas votre temps à lui demander le goût des aliments qu'il vend : il ne dira rien. En revanche, ce Marchand est lié à la quête 21.

À côté, il y un autre marchand **(H13)** du nom de Giscorl. Choisissez les phrases 1,2,2,1 et vous pourrez alors lui acheter des objets utiles comme des Bandages, du Fil et Aiguille et même des Chiffons. Giscorl est aussi lié à la quête 21.
À droite de Giscorl se tient une Marchande habillée de rouge qui vend de la poterie **(H14)** mais elle n'a pas d'intérêt pour l'instant (phrases 1). En revanche, elle est liée à... la quête 21 (vous aviez deviné ?).

Encore un peu plus à droite, vous voyez un Marchand habillé de rouge **(H15)** qui peut vous vendre un Lim-Lim contre quarante pièces (phrases 1,1,2,1,1,1). Vous pouvez utilisez le Lim-Lim en dialoguant avec lui dans votre inventaire.

Plus au sud, près de la carriole, se trouve un Marchand **(H16)** qui vend divers objets importants pour se soigner et qui pourra enfin racheter tous les Anneaux et autres Bracelets que vous avez dû prendre sur les cadavres des Sicaires (c'est une bonne source de revenus).

Un peu au sud **(H17),** vous rencontrez Kossah-Jai, la marchande de poissons, mais elle n'a aucun intérêt (phrases 1,1,1,1,1,1,2). Kossah-Jai est aussi liée à la quête 21 (qui ne l'est pas ?).

Encore en dessous, il y a un Marchand d'armes **(H18)** mais ne vous attendez pas à du formidable. À part cela, le Marchand ne sait rien de nouveau si vous l'interrogez.

Remarque : la plupart des Marchands peuvent identifier vos objets magiques contre 100 pièces mais un Magicien dans votre équipe peut aussi avoir le sort magique Identification qui aura la même fonction.

Dans le coin nord du marché se trouve Phophyra **(H19)** mais elle n'a rien à dire (phrase 1) et, à droite, vous pourrez jouer avec Gaoha **(H20)** (phrases 1).

Vers l'est s'agite Pointe-en-Fer **(H21)** : vous pouvez l'interroger sur son travail (et les autres sujets) mais ne la menacez pas ou bien cela finira en bagarre. De plus, elle peut vous fournir un Bric-à-brac pour déclencher le portail qui permet de rejoindre Pharod (mais il faut d'abord parler à Ratos **(K10)** dans le Square des Chiffonniers), au cas où vous n'auriez pas déjà trouvé cet objet.

Quête 15 : Encore plus à l'est se tient Relenvent **(H22)**. Vous pouvez discuter avec lui en payant

trois Pièces pour chaque histoire qu'il connaît. Vous apprendrez ainsi tout sur sa malédiction, l'histoire du quartier, Ignus, et vous en saurez plus sur Pharod. Lorsque vous aurez pris connaissance de sa malédiction, une quête apparaîtra automatiquement dans votre journal, quête qui consiste à lever cette malédiction. On ne résoudra cette quête que dans la deuxième partie de la solution, une fois qu'on aura accédé à de nouveaux quartiers de Sigil (je vous en reparlerai).

Après cela, vous pouvez changer de quartier en prenant le porche au nord **(H23)** ou bien le porche nord-est **(H24)**. Allons tout d'abord faire un tour dans l'Allée des Angles Dangereux en empruntant le porche nord-est **(H24)**.

Allée des Angles Dangereux

Vous êtes accueilli par un Ange-rasoir **(I1)** qui vous fait payer un péage de dix Pièces : acceptez (phrases 1) car il ne perd rien pour attendre.

Quête 16 : Ce quartier est en fait contrôlé par trois bandes rivales en lutte. Chaque bande est dirigée par un chef : Krystall pour les Anges-rasoirs **(I2)**, William le Véreux pour les Shiv de Sombrallée **(I3)** et Rosenoire **(I4)** pour les Vigilants. Chacun de ces chefs voudra que vous éliminiez les deux autres et leur bande : voilà un bon moyen de faire des PX. Pour cela, parlez avec Rosenoire **(I4)** et choisissez les phrases 2,1,2. Discutez ensuite avec Krystall **(I2)** en la questionnant sur Pharod et refusez son offre puis tuez-la ainsi que les Anges-Rasoirs. Retournez voir Rosenoire **(I4)** et dites-lui les phrases 1,2,2. Vous avez déjà gagné 1 500 PX. Vous devez maintenant tuer William le Véreux pour lui. Parlez à ce William **(I3)** et dites-lui tout de suite que vous avez déjà tué Krystall quand il vous demandera de lui rendre un service, cela rapporte 1 500 PX ! En revanche, refusez de tuer Rosenoire puis tuez alors William et tous ses sbires. Revenez voir Rosenoire (phrases 1,2) pour gagner encore 1 500 PX puis tuez Rosenoire pour un bonus de 420 PX.

Il y a un Charme de mémoire totale dans une grande caisse près de Krystall **(I5)**. Il y a aussi un Anneau en or à prendre dans le meuble du coin sud de la tente ouest **(I10)** qui sert pour la quête 17.

Au sud il y a une tente **(I6)** dans laquelle vous pouvez entrer (la porte de la tente est en fait au nord) mais, à l'intérieur, il n'y a qu'une Habitante qui s'enfuira (phrases 1) et un Anneau d'argent dans le tas de bois près du four qui sert pour la quête 17.

À l'extérieur, à droite de la tente, se trouve une caisse **(I7)** mais elle est dure à fracasser (revenez plus tard quand vos personnage auront plus d'expérience ou bien lorsque vous aurez un Voleur dans votre équipe). Cette caisse ne contient qu'un Charme de mémoire totale.

Vers le sud se trouve la tente de Gamlus **(I8)**, ce dernier n'a rien à vous dire (phrases 1), mais il y a un Anneau en bronze dans le pied du banc au centre de la pièce qui sert pour la quête 17.

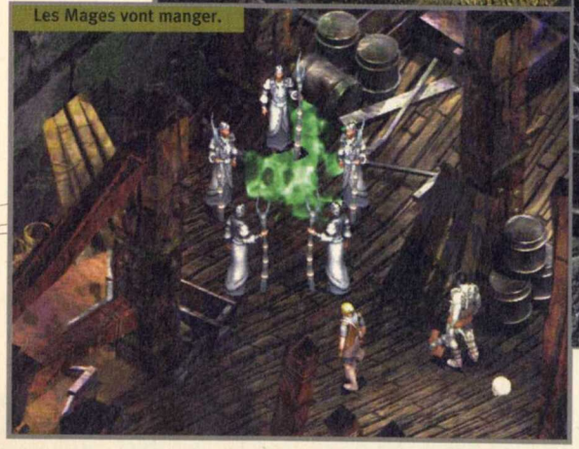
On peut aussi entrer dans le temple en ruine **(I12)** en cliquant sur l'entrée qui est complètement invisible (voir photo). À l'intérieur se trouve le prêtre Aola, un illuminé qui servira à accomplir la quête 18.

Dans la maison à gauche **(I9)** vous attend une drôle de cérémonie et une quête.

Quête 17 : Parlez avec Rauk (phrases 1) puis allez chercher les trois Anneaux (si ce n'est déjà fait) : il y en a un dans le tas de bois de la tente **(I6)**, un dans le pied du banc de la tente **(I8)** et un dans les lattes de bois du meuble en bois dans le coin sud de la tente **(I10)**. Revenez voir Rauk **(I10)** et donnez-lui les trois Anneaux (phrases 1) pour 500 PX. Regardez alors les Mages faire leur cérémonie et être massacrés par un... Lim-Lim (on se croirait dans une scène de Sacré Graal...). Prenez alors les objets sur les cadavres des cinq Mages. Vous pouvez aussi fouiller la pièce mais il n'y a rien de bien intéressant (des Bric-à-brac et une pièce d'or) et vous vous prendrez un sort sur la figure à chaque fois (à éviter donc, sauf si vous avez un

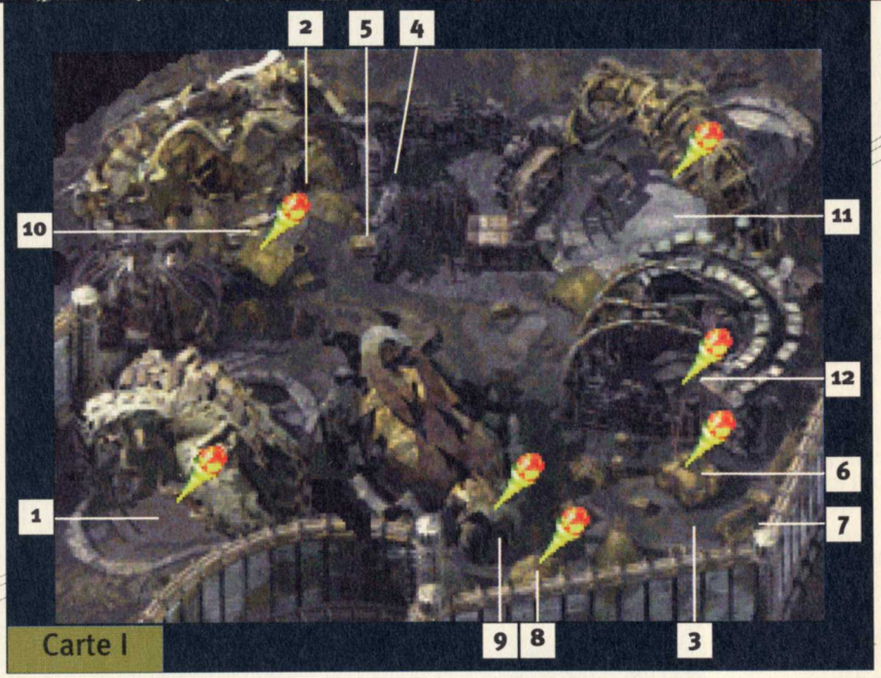
En pleine guerre des gangs.

La porte du temple est bien cachée.


Les Mages vont manger.

Voleur pour désamorcer les pièges !). Évitez aussi de donner un coup de pied au Lim-Lim (en dialoguant avec lui) car vous vous ferez massacrer (vous pouvez toujours revenir plus tard, quand vos personnages seront plus expérimentés, pour faire la peau du Lim-Lim et de Rauk, sauf si vous ne voulez pas changer d'Alignement).

Vous avez tout vu dans ce quartier, et il ne vous reste plus qu'à utiliser une des deux sorties : celle au nord-est **(I11),** qui ramène au quartier nord-est, et celle au sud-ouest (I1), pour retourner au quartier sud-ouest. Prenez cette dernière puis traversez le quartier pour prendre le porche nord-ouest **(G23)** afin de découvrir un nouveau quartier.



Carte I

Chapitre VI : Le maître d'armes

La Ruche - Quartier nord-ouest

Vous arrivez par le porche sud-ouest dans ce quartier **(J1)** et vous verrez le lot habituel de Récupérateurs, Catins et autres Habitants sans grand intérêt.

Quête 18 : Parlez à Mar **(J2)** pour qu'il vous confie une boîte (phrases 1). Allez voir Ku'Atraa dans son entrepôt du quartier sud-est **(G15)** mais il refusera la boîte (phrases 1), ce qui vous procurera déjà 250 PX. Amenez ensuite la boîte à Brasken dans le quartier sud-ouest **(H10)** qui vous dit quoi en faire (phrases 1) avec, au passage, 250 PX pour votre équipe. Apportez maintenant la boîte à Shilandra dans le quartier nord-est **(D6)** et elle vous conseillera de voir un prêtre (phrases 1) et vous gagnerez encore 250 PX. Allez ensuite voir Aola dans le temple en ruine **(I12)** de l'Allée des Angles Dangereux qui vous débarrassera enfin de la boîte (phrases 1) et vous obtenez encore 1 000 PX. Enfin, revenez voir Mar qui se cache maintenant dans une construction du quartier nord-ouest **(J3)** (mais on continue de le repérer aux Lim-Lim tués par son odeur, hé hé) pour lui demander des explications (phrase 1,2,1,1,1,2) : vous obtenez 1 250 PX et une Hache à deux mains magique. Bien sûr, vous pouvez tuer Mar ensuite car il se trouve qu'il a en sa possession la même Hache (sans aucun doute un bug mais à votre avantage car vous pourrez revendre la seconde Hache).

Remarque : *par curiosité, faites une sauvegarde et ouvrez la boîte dans votre inventaire, cela vous fera combattre un démon pas très puissant (reprenez votre sauvegarde ensuite).*
Remarque 2 : voir aussi la quête 23 qui succédera à cette quête.

À l'est se trouve Mhult **(J4)**, un Récupérateur qui n'hésitera pas à répondre à toutes vos questions.

Quête 19 : Pas très loin, au milieu de la rue, se tient Porphiron **(J5)**, à qui on a dérobé un Chapelet (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,2,1,1,1,1,1). Rachetez le chapelet (phrases 1,1,2,2,1) aux trois Sicaires habillés de rouge qui se tiennent à l'ouest du bar, le Cadavre fumant **(G18)**, cette transaction rapportant 500 PX. Tuez ensuite les trois Sicaires (c'est de la vermine de toute façon) puis ramenez le Chapelet à Porphiron (phrases 1,1,2,2,1), ce qui rapporte 1 000 PX, puis sélectionnez toujours la phrase 1 jusqu'à ce que Porphiron vous demande quelles compétences martiales vous voulez améliorer. Selon votre niveau, vous aurez en effet accumulé des points de compétence (consultez votre feuille de personnages) et voilà enfin le moment de les dépenser : choisissez les armes qui vous plaisent (et dont vous avez un usage fréquent). Lorsque vous gagnerez des niveaux d'expérience (et donc des points de compétences martiales), revenez voir Porphiron pour qu'il continue à vous entraîner mais il ne pourra vous entraîner que jusqu'au niveau 2 ("++") pour chaque arme.

Envie de tests, de previews et de news vraiment critiques ? Ça ne coûte rien d'aller sur : www.loisir.net !

Près de Porphiron œuvre Toison **(J6),** qui est en fait un voleur. Comme la Catin ivre du quartier sud-est, il vaut mieux lui parler quand vous serez un Voleur car cela vous donnera des bonus aux compétences de voleur lorsque vous le prendrez la main dans le sac. À défaut, parlez-lui (phrases ,1,2,1,1,1,2,1,1,4,2) puis

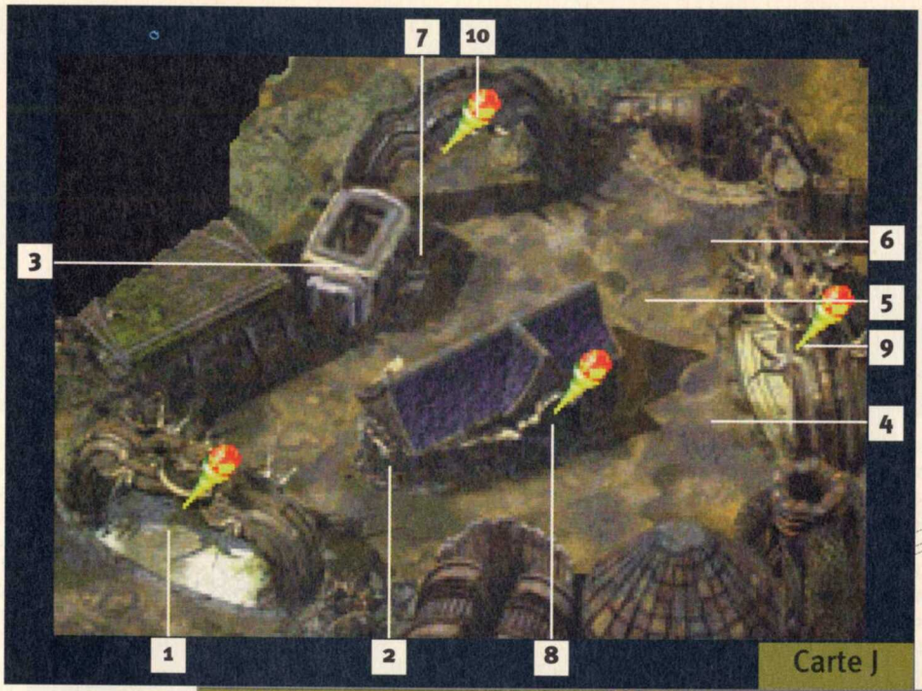
tuez-le en lui prenant tout son argent.

Dans le coin se tient aussi Une-Oreille **(J7)** qu'il ne vaut mieux pas énerver pour l'instant (phrases 1,2,2), mais qui n'en a plus pour longtemps à vivre car il est en rapport avec la quête 20.

Entrez ensuite dans l'Hôtel Borgne **(J8)** où vous attend un peu d'aventure.

Quête 20 : Dans l'Hôtel Borgne **(J8)**, parlez au propriétaire Arlo près de l'entrée (phrases 1,1,2,1,2,1,1) qui vous demande de le débarrasser de Nestor. Ce Nestor est au fond à gauche de l'hôtel et il souhaite apparemment retrouver sa Fourchette (phrases 1). Sortez de l'auberge et parlez (phrase 2,1,2,1) avec Une-Oreille **(J7)** puis tuez-le pour récupérer cette fameuse Fourchette. Revenez discuter avec Nestor (phrases 2,1,1) pour lui rendre sa Fourchette et obtenir 500 PX (et une Boucle d'oreille magique) puis parlez avec Arlo (phrase 1) qui vous récompense de 500 PX et, en plus, vous pouvez maintenant dormir chez lui gratuitement. Remarque : si votre Intelligence et votre Charisme sont supérieurs à 12, vous pourrez convaincre Une-Oreille de vous remettre la Fourchette sans combattre (ce qui donne quelques PX supplémentaires).

Sortez de l'Hôtel Borgne, et maintenant que nous avons visité ce petit quartier, il est temps de voir le suivant. Le porche est **(J9)** ramène au quartier nord-est que nous connaissons déjà, alors empruntez plutôt le porche nord **(J10)**.



Carte J

Mebbeth vous prend pour un garçon de course.

Sic pour les Sicaires

Square des Chiffonniers

Vous entrez enfin dans le quartier des Récupérateurs **(K1)**, plus connu sous le nom de Square des Chiffonniers.

Engagez la conversation avec Moelle-pote qui se tient dans l'ombre **(K2)** pour faire un marché plutôt morbide (phrases 1,1,1,2,1, 1,1,2,1,1,1). Maintenant que vous avez la Phalange dans votre inventaire, utilisez-la (phrases 1) : vous obtenez ainsi dans votre inventaire l'Anneau Mordant de Mempa.
Attention, une fois mis au doigt, cet anneau ne peut plus être retiré sauf par un Magicien connaissant le sort "Délivrance de la malédiction" car c'est un objet maudit.

Près de Moelle-pote se trouve l'entrée d'une maison **(K3)** : dès que vous l'ouvrez, un portail apparaît. Entrez dans ce portail pour tomber dans un piège. En effet, vous arriverez dans une pièce sans issue mais, au bout d'une trentaine de secondes, Vlask apparaîtra avec deux Sicaires et exigera 100 Pièces pour vous laisser partir. Refusez son chantage puis tuez Vlask et les deux Sicaires afin de prendre leurs possessions : parmi elles se trouve une bille bleue qui est la clé du portail. Utilisez cette bille bleue dans votre inventaire en l'écrasant (il faut qu'elle soit dans l'inventaire du Sans-Nom) pour ouvrir un portail et traversez-le afin de vous libérer de ce piège (mais, au passage, vous avez gagné un peu de PX et des objets sympathiques dont un Parchemin de sort).

Entrez ensuite dans la Hutte de la vieille Mebbeth **(K4)** qui va vous lancer sur plusieurs quêtes.

Quête 21 : Parlez avec la Vieille Mebbeth dans sa hutte **(K4)** en n'oubliant pas de vous présenter comme Adahn (phrases 1,3,1,1,4). Vous avez alors plusieurs possibilités car Mebbeth est très utile : elle peut soigner gratuitement (lorsque vous lui demandez des soins), elle vend divers objets, elle vous laissera dormir gratuitement dans sa hutte, elle

sait beaucoup de choses sur Pharod et, enfin, elle peut enseigner au Sans-Nom à devenir Magicien. Pour cela, demandez à Mebbeth si elle est une sorcière (phrases 7,1,1,2,1,1,1,2) puis allez au marché du quartier sud-ouest et parlez au Marchand chauve près du baril **(H12)** qui vous dira qu'il ne vend pas cet article (phrase 1,1,1,2) mais cela rapporte déjà 500 PX. Allez ensuite parler avec Deuils-pour-Arbres **(G8)** dans le quartier sud-est et demandez-lui les graines (phrases 1,1,1,1,1, 1,1,1,2) pour empocher 500 PX et vous retrouver avec un étranger bracelet. Revenez voir Mebbeth **(K4)** pour lui rendre ces graines (phrases 1,1,1,1,1,1,1,2) et acquérir 500 PX. Elle vous envoie maintenant chercher des Chiffons. Allez voir Giscorl au marché **(H13)** et demandez-lui les chiffons (phrases 3,1,1,1,1,1,1), ce qui rapporte 500 PX. Ramenez les chiffons à Mebbeth (phrases 1,1,1,1,1,3,2) pour gagner 500 PX. Cette fois, Mebbeth vous envoie chercher de l'encre au marché ! Bon, restez calme et allez au marché pour parler (phrases 1) avec Kossah-Jai **(H17)** qui n'a pas l'Encre mais qui vous envoie chez la poissonnière Meir'am **(H4)**. Demandez l'Encre à cette dernière (phrases 1) qui vous dira que vous avez besoin d'un bol pour transporter l'Encre.

Revenez au marché et achetez un bol (phrases 1) à la Marchande de poterie qui se tient à droite de Giscorl **(H14)**. Retournez voir Meir'am pour prendre l'Encre (phrases 1) puis ramenez cette Encre à Mebbeth **(K4)** afin de terminer cette longue quête (phrases 1,1,1,1,2,1,1,1,2,1,1,2,1,1,1,1,1,1, 1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1).

Vous obtenez enfin 1 000 PX puis 5 000 PX, votre personnage vient de changer de classe pour devenir un Magicien et vous récupérez des sorts magiques ainsi que des Boucles d'oreille d'ambre.

Remarque : Le changement de classe ne fait pas perdre les points d'expérience déjà acquis. Ainsi, si vous demandez à Dak'Kon de redevenir un Guerrier, vous vous retrouverez en Guerrier de même niveau qu'avant le changement de classe.

Quête 22 : Sortez de la hutte et parlez au Récupérateur Voui qui traîne sur la place **(K5)**. Questionnez Voui en lui donnant un peu d'argent (phrase 3,1) puis posez-lui les questions habituelles et prenez congé (phrase 6). Voui vous demande alors de l'aider à trouver sa sœur (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1). La sœur de Voui s'appelle Amarysse et elle se trouve sur le trottoir en face du bar Le Cadavre fumant **(G19)**. Parlez-lui (phrases 1,1,1,2,1,1) puis ramenez l'argent à Voui **(K5)** et donnez-lui des nouvelles de sa sœur (phrases 1,1,3,1,1) pour 750 PX. Si vous voulez, vous pouvez retourner voir Amarysse pour lui dire que vous avez accompli la mission (phrases 1) mais cela ne rapporte rien de plus.

Quête 23 : Dans la maison au sud **(K6)** se trouve le magicien Jarym qui souhaite obtenir une gemme (phrases 1). Cette gemme, vous l'avez donnée à Aola après avoir accompli la quête 18. Allez donc voir Aola dans le temple en ruine de l'Allée des Angles Dangereux **(I12)** et achetez-lui la gemme (phrases 1), volez-la-lui ou bien tuez-le pour l'obtenir. Ramenez la gemme à Jarym (phrase 3,1) pour obtenir 500 PX et une somme qui couvre à peine vos frais si vous avez acheté la gemme. Vous pouvez donc maintenant tuer Jarym et prendre tout ce qui traîne dans ses tiroirs.

À droite de la maison de Jarym, il y a une maison infestée par les Rats-crânes (K8), ce qui vous permettra d'avancer dans votre quête 13. Au nord de la hutte de Mebbeth, il y a une maison vide **(K7),** sans intérêt.

À l'est de la place, vous voyez Doigts jaunes **(K9)**, un petit escroc qui essaiera de vous soutirer de l'argent en vous faisant croire que Morte lui appartient et qu'il connaît aussi le moyen de contacter Pharod. Ne marchez pas dans ses arnaques (phrases1,8).

Devant la grande bâtisse à l'ouest se tient Ratos le voleur **(K10)**. Si vous lui demandez de vous entraîner (phrases 1), il vous permettra de changer de classe contre quelques pièces afin de devenir un Voleur. Si vous lui demandez comment franchir le porche rempli d'ordures, il vous enverra voir Crédo **(H3)** (phrases 3,1,2,3) puis vous devrez voir Pointe-en-Fer **(H21)** qui vous donnera le Bric-à-Brac qui est la clé du portail pour rejoindre Pharod (phrases 1,1,2,1).

Remarque : Si vous devenez un Voleur, vous pourrez utiliser les Capacités spéciales de cette classe en cliquant sur les icônes dans le menu flottant (rubrique Capacités spéciales).

Quête 24 : Entrez enfin dans la maison de Partagetombe **(K11)** et faites un marché avec lui (phrases 1,1,1,1,2,1,2,2,1,2). Lorsque vous aurez rencontré Pharod dans le Village englouti (vous allez y arriver), et que vous aurez demandé à

Pharod comment il obtient tous ces cadavres, vous pourrez ensuite revenir le dire à Partagetombe (phrases 1,2,2,1,1,2) pour gagner 750 PX.

Sortez de la maison et montez la rampe qui commence à l'ouest de la place **(K12)** et suivez-la jusqu'au bout pour atteindre le portail **(K13)**. Grâce au Bric-à-brac (phrases 1,1), vous pouvez utiliser le portail et accéder à la zone cachée **(K14)**. Remarque : un bug au portail indique que vous devez insérer du "Jonc" (du fric), faites comme si c'était normal mais c'est bien grâce au Bric-à-brac que vous passerez. Aussi, si vous n'avez pas encore cet objet dans votre inventaire, vous ne passerez pas. Au cas où ce serait le cas, parlez avec Ratos **(K10)** au sujet du passage pour savoir comment obtenir un Bric-à-brac.
Remarque : gardez TOUJOURS un Bric-à-brac dans votre inventaire car il vous permettra de repasser le portail dans l'autre sens **(K14)**.

Passez la porte à l'ouest **(K15)** pour entrer dans le Dédale d'ordures.

Chapitre VII : La rencontre avec Pharod

Les Dédales d'ordures

Vous êtes intercepté à l'entrée des dédales par Anamoli **(L1)** qui est très soupçonneux mais, heureusement, il est couard et il vous laissera passer (phrases 1,3,1,1). Cependant, ne lui adressez plus la parole ou cela finira en bagarre générale, sauf si bien sûr vous aimez le combat et les PX (qui n'aime pas ça dans un jeu de rôles ?).

*Remarque : À partir de maintenant, si vous mourez, vous ne ressusciterez plus à la Morgue de Sigil mais chez Marta **(M2)**, dans le Village enseveli.*

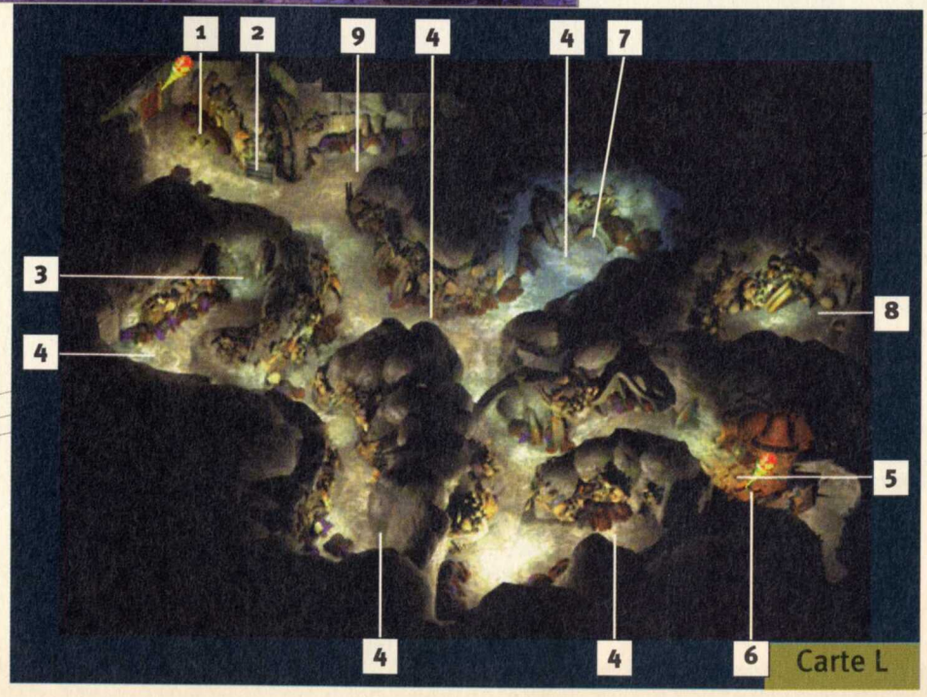
En revanche, vous pouvez interroger un des Récupérateurs (phrases 1,1,1,2,1,1,2) pour savoir un peu plus précisément où se trouve Pharod.

Nul ne vous empêchera de passer.

Voilà le portail ouvert.

Les professeurs

Plusieurs personnages dans le jeu vous permettront de changer de classe ou d'améliorer vos compétences. En voici la liste (pour les zones visitées dans la première partie du guide) :
Mebbeth **(K4)** : elle vous permettra de devenir un Magicien lorsque vous aurez accompli la quête 21
Porphiron **(J15)** : il pourra vous permettre d'améliorer vos compétences martiales de guerrier si vous accomplissez la quête 19.
Dak'Kon **(G13)** : il se joindra à votre équipe et vous permettra de devenir un Guerrier
Ratos **(K10)** : il vous permet de devenir un Voleur contre des Pièces
Annah : après l'accomplissement de la quête 28, Annah se joint à votre équipe et elle pourra vous faire devenir un Voleur et améliorer vos compétences de Voleur.



Carte L

Avancez dans les dédales et prenez les divers objets de soin dans la première étagère que vous verrez **(L2)**. Il y a aussi, dans la grotte au nord **(L9)**, un tas de Bric-à-brac qui vous permettra de repasser le portail **(K14)**.

Dans la caisse au bout du couloir ouest **(L3)** se trouve quelques objets intéressants dont trois Queues de rats qui peuvent aider à accomplir la quête 13 et surtout qui servent de clé pour ouvrir le portail au nord-ouest **(L7)**.

SOLITAIRE À COUNTER STRIKE ? SDF DANS MANKIND ? RÉMI SANS FAMILLE DE QUAKE III ? PASSEZ UNE ANNONCE DANS LES FORUMS DE WWW.LOISIR.NET !

Si vous êtes attaqué malgré vous **(L4)** par des Sicaires, des Récupérateurs et quelques Habitants alors que vous progressez dans les dédales, ne vous inquiétez pas : cela ne prêtera pas à conséquence.

Dans le coin nord-est se trouve un portail **(L7)** qui s'ouvre si vous avez une Queue de rat. Ce portail mène à une zone secrète où se trouvent divers objets magiques dans un coffre piégé **(L8)**.

Avancez jusqu'à Bish **(L5)** et répondez à ses questions (phrases 2,1,1) puis tuez-le ainsi que tous les Sicaires (Bish possède une bonne Hache magique). Remarque : on peut aussi acheter Bish (phrases 2,4,1,2) mais il faut lui donner tout notre argent, ce qui n'est pas une solution acceptable !
Bish peut aussi parfois vous laisser passer si vous avez suffisamment de Charisme ou d'Intelligence.
Ouvrez enfin la trappe qui se trouve au fond **(L6)** et descendez par là dans le Village Enseveli.

Le Village Enseveli

Vous arrivez par le nord du village **(M1)**. Vous verrez des Habitants, des Sicaires (toujours aussi agressifs) et des Récupérateurs mais aucun ne vous dira quelque chose d'intéressant.

Un peu vers le sud se trouve la maison de Marta **(M2)** et c'est là que vous ressusciterez maintenant si vous devez mourir en combattant dans les parages. Discutez avec elle (phrases 1,1,1,1,1,1,1, 1,1,1,1,1,1,4,1,1,2,1,3, 1,1,1,4,1,6) pour récupérer deux objets dans votre corps (beurk) et gagner 500 PX. Gardez bien les Intestins car il serviront plus tard (voir seconde partie du guide) ! Sauvegardez puis reparlez à Marta, soit en lui mentant, soit en lui disant la vérité (c'est l'un ou l'autre !). Si vous lui dites la vérité, vous pourrez acheter divers objets dont une nouvelle arme pour Morte (des dents bien sûr). Si vous lui mentez (phrases 1,6,1,2), vous obtiendrez gratuitement plusieurs Fils et Aiguilles ainsi qu'un Gantelet en os magique impressionnant (mais maudit : il faudra un sort de Délivrance de la malédiction pour le retirer, ce qui n'est pas bien grave). Vous pouvez ensuite reparler avec Marta qui vous permettra de dormir sur place si vous lui demandez. Enfin, il y a du Fil et une Aiguille dans un des deux barils de la maison de Marta.

Sortez de la maison et prenez les quelques objets oubliés dans la caisse devant la maison **(M3)**. Il y aussi d'autres objets à prendre dans une caisse près de la maison au sud **(M4)**.

Radine fait les cent pas au sud **(M5)** et elle vous parlera de choses étranges (phrases 1,1,1,1,2,2,1,2). Radine est liée à la quête 27.

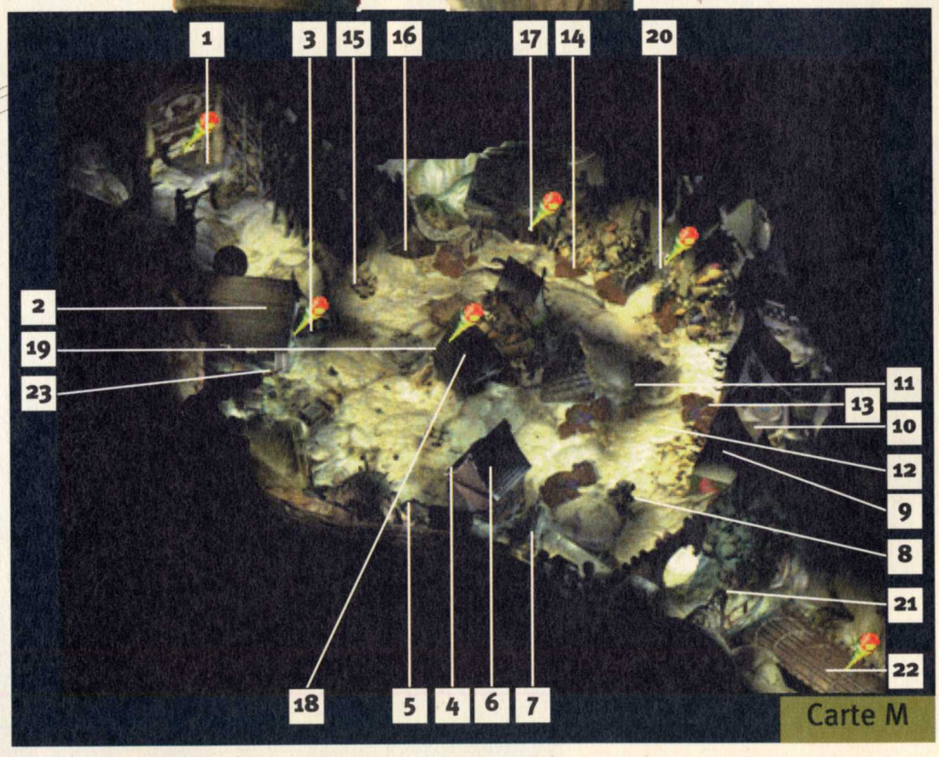
La maison au sud **(M6)** appartient à un Habitant sans intérêt (phrases 1,1,1,2,2). Il y a cinq Pièces dans le coffre au sud de la chambre et l'Habitant ne dira rien si vous les prenez.

La maison à côté **(M7)** est vide mais il y a quelques Pièces à prendre dans les deux coffres.

Revenez dehors et prenez le Charme d'Os dans le tas de caisses à l'est **(M8)**.

La maison à l'est **(M9)** est occupée par un Habitant quelconque mais il y a des Pièces à prendre dans le coffre.

Dans la maison au-dessus **(M10)**, vous verrez un cadavre dévoré par des Rats-crânes. Tuez cette vermine puis sortez de la maison et prenez les deux objets dans le tas de chiffons **(M13)** ainsi que les deux autres objets dans l'une des caisses entassées devant la maison **(M11)**.



Carte M

Quête 25 : Devant la maison se tient Uhir **(M12)** qui vous demande de lui ramener son couteau (phrases 1,1,1,2,1,1,1,1,2,2). La Goule se trouve dans la nation des Morts **(O20)** et vous pourrez lui échanger le couteau contre des Queues de rats (phrases 2,1,1) pour gagner 600 PX. Ramenez le couteau à Uhir (phrases 1) pour 5 000 PX ou bien gardez-le car c'est un objet magique rare (+1 à la chance signifie que vous avez un bonus de +1 à toutes vos actions...).

Il y a un Stylet à prendre dans le tas de chiffons au nord **(M14)** et des Fers de poing dans le tas de caisses à l'ouest **(M15)**.

Dans la maison au nord-ouest **(M16),** il y a un Habitant qui n'a pas grand-chose à dire mais vous pourrez prendre quelques Pièces dans la commode du fond.

La maison au nord **(M17)** est celle de Quint, qui peut vous vendre divers objets (phrases 1,1,3,3,1,2).
Quint peut aussi vous lancer sur une quête et il y a quelques Pièces à prendre dans la caisse derrière lui.

Quête 26 : Après vos transactions, arrêtez la conversation puis reparlez avec Quint (phrases 1,1,1,2) pour apprendre qu'il veut récupérer un objet pris par Gris. Vous trouverez Gris dans la Crypte des Enlacés des Catacombes de la Pierre Pleureuse **(N7)** mais c'est un cadavre et il faut donc apprendre le langage des morts pour communiquer avec lui. Pour ce faire, il faudra aller dans la Nation des Morts **(N17)** et parler avec Salie Marie **(O17)** mais elle sera aussi incompréhensible (phrase 1 à chaque fois). Vous devrez alors voir Hargrimm de la Nation des Morts **(O5)** pour qu'il vous dise comment s'y prendre (phrases 3,2). Vous pourrez alors retourner voir Salie Marie pour qu'elle vous apprenne enfin le langage des morts (phrases 1,1,2,1,1,1,1,1), ce qui rapporte 3 750 PX, puis vous pourrez la questionner à loisir sur les autres sujets en rapport avec la Nation des Morts. Quand vous serez libre de quitter la Nation (voir quête 31), retournez voir le cadavre de Gris dans la Crypte des enlacés pour le questionner (phrases 1,1,1,1,1,3,1,2,2,1,1,3,1,1,2) puis allez prendre l'objet qui se trouve juste dans le tas d'ordures sous la maison de Marta **(M23)** (l'objet est dur à trouver : utilisez la touche "L" pour voir les coordonnées du pointeur souris afin de prendre l'objet aux coordonnées x = 1049, y = 1686).
Conservez cet objet magique ou ramenez-le à Quint (M17) pour 7 500 PX (phrases 1,2).
La maison au centre du village **(M18)** est le domicile d'Ojo mais il est préoccupé et se renfrognera (phrases 1,1,1,2,1,1,1,1,2).

Quête 27 : Devant la maison d'Ojo **(M19),** parlez avec Ku'u Yin (phrases 1,1,2,1,2,1,3,2,3,3). Allez voir Radine **(M5)** au sud qui propose de donner son nom en échange (phrases 1,1,2). Informez Ku'u Yin qui refusera l'offre (phrases 1,1,2). Revenez voir Radine qui propose maintenant de l'argent en échange (phrases 1,3). Revenez voir Ku'u Yin qui continuera de refuser (phrases 3,1). Exigez enfin que Radine rende le nom (phrases 1,1,2) puis ramenez-le à Ku'u Yin (phrases 1,2,1,2) qui vous remercie en vous donnant son ancien numéro (un Tatouage puissant) et vous gagnez 2 500 PX.
Au sud-est, il y a une grille qui bloque un passage **(M21)** mais vous devrez d'abord voir Pharod pour que le gardien Barr vous ouvre cette grille.

Passez donc la porte au nord **(M20)** pour arriver dans la Cour de Pharod. Parlez avec lui près du trône au fond de la salle.

Les professeurs

Plusieurs personnages dans le jeu vous permettront de changer de classe ou d'améliorer vos compétences. En voici la liste (pour les zones visitées dans la première partie du guide) :

Mebbeth **(K4)** : elle vous permettra de devenir un Magicien lorsque vous aurez accompli la quête 21

Porphiron **(J15)** : il pourra vous permettre d'améliorer vos compétences martiales de guerrier si vous accomplissez la quête 19.

Dak'Kon **(G13)** : il se joindra à votre équipe et vous permettra de devenir un Guerrier

Ratos **(K10)** : il vous permet de devenir un Voleur contre des Pièces

Annah : après l'accomplissement de la quête 28, Annah se joint à votre équipe et elle pourra vous faire devenir un Voleur et améliorer vos compétences de Voleur.

Marta a une drôle de façon de faire la cuisine !

Nul ne vous empêchera de passer.

Quête 28 : Pharod a beaucoup de choses à vous dire (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,3,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,3,1,4,1,1,1,1,1,1,5,2,1,1,1,1,1,2). Pour résumer cette conversation bien longue, vous devez apprendre, de la bouche de ce vieillard boiteux, qu'il s'appelle bien Pharod (ce qui résout la quête 1), vous devez savoir où il trouve les cadavres en l'interrogeant sur la "mine de corps" (ce qui permet de résoudre les quêtes 10 et 24), vous pouvez montrer que vous en savez aussi beaucoup sur Pharod (lorsque vous lui parlez du "Roi des Chiffons"), et, enfin, Pharod vous lance sur une quête pour retrouver une Sphère de bronze. La sphère se trouve sur un cadavre dans les Nations Englouties **(P13)** mais vous n'accéderez à cette zone que dans quelque temps (suivez la solution sans vous presser). Lorsque vous aurez cette Sphère, finissez toutes les quêtes des catacombes (jusqu'à la quête 34) et visitez toutes les zones puis revenez voir Pharod. Dites-lui les phrases 1 à chaque fois puis discutez avec Annah (voir plus loin dans la solution pour la suite). Cette quête rapporte 15 000 PX.

Prenez congé de Pharod et quittez la Cour par la porte au sud-ouest.
Allez voir Barr devant la porte sud-est **(M21)** pour qu'il vous ouvre (phrases 2,1,1,3,2,1,1,4,1,5,1,1,1) puis passez la porte et allez au bout du pont **(M22)** pour arriver dans les catacombes de la Pierre Pleureuse. Cette zone est dangereuse et vous devrez souvent vous soigner. Le meilleur moyen pour cela, c'est de revenir dans le Village enseveli et de dormir chez Marta **(M2)** mais, lorsque vous reviendrez, Barr **(M21)** refusera d'ouvrir la porte si vous n'avez pas la Sphère de bronze, sauf si vous le piégez (phrases 1,1,4, 3,1,1,1). Après cette menace, Barr vous ouvrira dorénavant la porte sans faire d'histoire dès que vous lui demanderez.

Remarque : Si vos compétence sont trop faibles, vous devez au contraire payer Barr pour qu'il ouvre la grille.

Pharod, enfin !

Chapitre VIII : Sortez vos morts

Catacombes de la Pierre Pleureuse

Comme dans toute Catacombe, vous trouvez des Crânes dans les tombes : n'embarrassez pas votre inventaire avec ces objets car ils ne servent à rien. Si vous tuez des Rat-Garous, vous pourrez aussi prendre leurs crânes mais ils ne servent à rien non plus.

Vous entrez dans les catacombes par le nord **(N1)**. À gauche se trouve une tombe avec quelques Pièces **(N2)**. Un tonneau plus loin **(N3)** contient quelques objets et une urne contient une Bouteille souriante **(N4)**. Il y aussi un cadavre à dépouiller **(N5)** au centre d'un des couloirs et une petite urne contenant un Anneau d'or dans le couloir nord **(N6)**.

Montez l'escalier au nord **(N7)** pour atteindre la Crypte des Enlacés. Ouvrez

Mebbeth vous prend pour un garçon de course.

Sic pour les Sicaires.

le grand cercueil en face, tuez les monstres qui apparaîtront puis touchez le cadavre dans le cercueil pour obtenir son nom : c'est Gris. Pour l'instant, vous ne pouvez pas lui parler pour résoudre la quête 26, alors, laissez tomber. Vous pouvez aussi obtenir une description des textes sur les murs.

Revenez dans les catacombes et ouvrez la porte d'acier **(N8)** puis montez dans la Crypte Ruinée (mais je vous conseille avant de faire la Quête 29 !!!). Avancez vers le centre de la crypte pour vous faire attaquer par un grand nombre de Vargouilles. Prenez les Pièces dans la caisse au fond ainsi que les objets dans les ossements près de la caisse puis redescendez dans les catacombes.

Quête 29 : Passez devant les visages sculptés dans les murs à l'ouest **(N9)** pour que l'un d'eux vous parle. Il vous demande de rapporter une Carafe d'eau intarissable et vous indique que Chad sait où elle est (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,4). Malheureusement vous trouvez le cadavre encore chaud de Chad dans un couloir proche **(N10)**. Lorsque vous aurez parlé à Salie Marie **(O17)** dans la Nation des Morts pour apprendre le langage des morts (voir quête 26), vous pourrez parler au cadavre de Chad

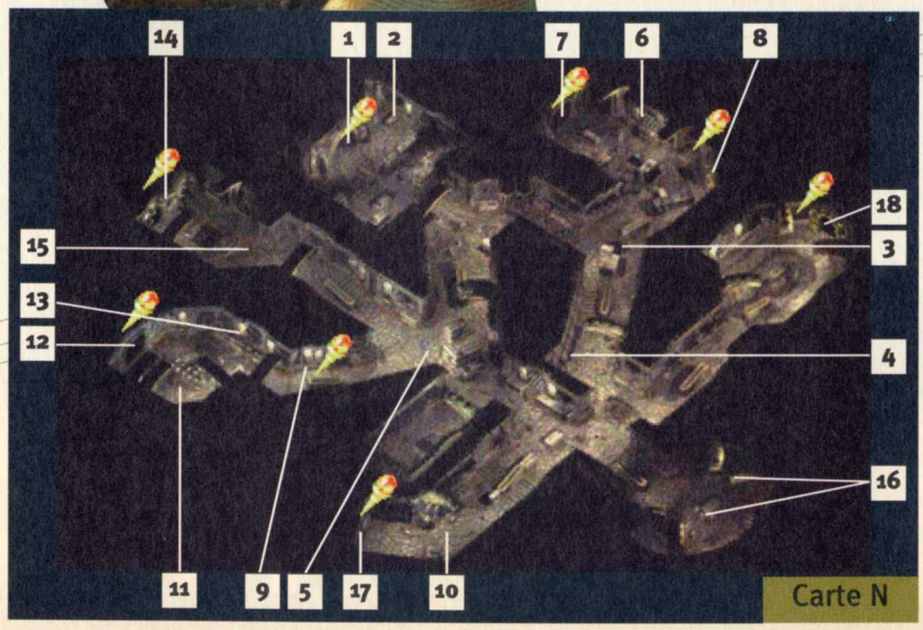
(phrases 1). Allez tuer alors les Vargouilles dans la Crypte ruinée **(N8)** et aussi toutes celles que vous verrez dans les catacombes **(N5 en particulier)** puis revenez voir Chad (phrases 1,1,2) qui vous indiquera l'emplacement de la carafe, ce qui vous fera gagner 3 750 PX. La carafe se trouve au milieu d'une arche dans les Nations englouties **(P7)** mais il vous faudra d'abord avoir été libéré de la Nation des Morts où vous avez été fait prisonnier. Suivez donc pour l'instant le cours de l'aventure et, lorsque vous aurez la Carafe, revenez voir le Visage pour lui parler (phrases 2,1,1,2) et récupérer 5 000 PX. Il vous envoie alors vers une femme du nom de Nemelle pour utiliser pleinement la Carafe mais je vous en reparlerai dans la seconde partie de la solution.

Il y a encore des Pièces à prendre dans une urne **(N11)** et une arme dans une étagère **(N13)** avant de monter dans la Crypte mosaïque **(N12)**. Cette crypte est piégée, alors forcez le Sarcophage au sud (ou fracturez-le) puis retournez dans les catacombes en évitant de traîner (le piège au centre de la salle est joliment animé si vous êtes un peu curieux).

En allant dans la Crypte du Démembrement **(N14)**, prenez au passage la Serre magique dans la tombe **(N15)**. Cette crypte est truffée de pièges et, si vous avez un voleur dans votre équipe, il sera bien utile. Apparemment, il n'y a rien dans le sarcophage au fond de la crypte mais, en fait, ouvrez la grande dalle au sol en forme de demi-cercle à gauche du sarcophage et descendez par là. Prenez le Bras amputé sur le cadavre en armure (voir quête 30) que vous verrez au fond de la salle puis remontez et retournez dans les catacombes.

Quête 30 : Grâce au Bras amputé pris sur le cadavre dans le sous-sol de la Crypte du Démembrement **(N14)**, vous pourrez reparler avec Fell dans sa boutique du quartier sud-est **(G11)** (à condition d'avoir un traducteur comme Dak'Kon ou Annah dans votre équipe). Fell traduira à votre demande (phrases 2,1,1,1,1,1,1,1,3,1,5,1,1,1,1) les tatouages sur votre bras. Ensuite, vous pourrez acheter de nouveaux tatouages dessinés par Fell à partir de ceux qui étaient sur ce bras (certains de ces tatouages pourront même faire gagner des PX au Sans-Nom si, après les avoir achetés, il les utilise dans son inventaire, à condition d'avoir la Classe nécessaire).

Dans la salle ronde à l'est **(N16)**, vous pourrez prendre des Bandages et une Lotion d'embaumement en fouillant la tombe au centre et l'étagère au-dessus.



Vous avez maintenant deux possibilités : soit prendre l'escalier sud **(N17)** pour arriver dans la Nation des Morts, soit monter l'escalier nord-ouest **(N18)** pour rejoindre les Dédales de la Pensée.

Prenons cette première alternative pour l'instant.

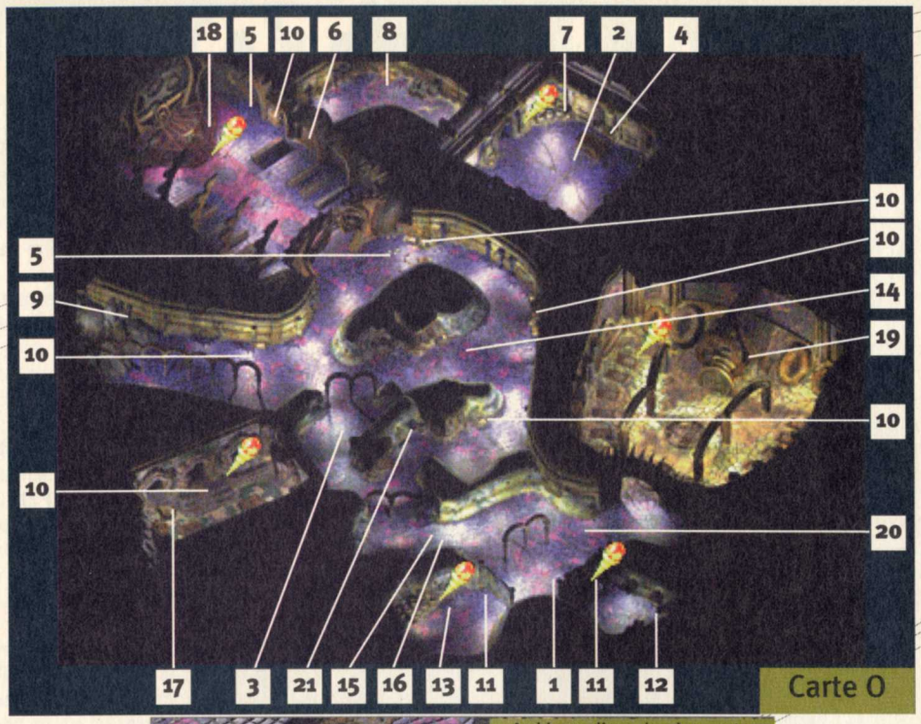
La Nation des Morts

Vous êtes accueilli **(01)** dans la Nation des Morts par Hargrimm qui vous demande si vous voulez vous soumettre : acceptez (phrases 1).

Vous êtes alors transporté dans une salle au nord **(02)** où se trouve Soego (voir quête 9). Soego vous dira ce qu'il fait et vous permettra de vous reposer. Vous pourrez d'ailleurs vous reposer autant de fois que vous le voulez en le lui demandant (du moins tant qu'il est vivant...).

Remarque : La plupart des morts dans la Nation seront incompréhensibles tant que vous n'aurez pas appris le langage des morts. Voir la quête 26 pour plus de détails sur ce langage.

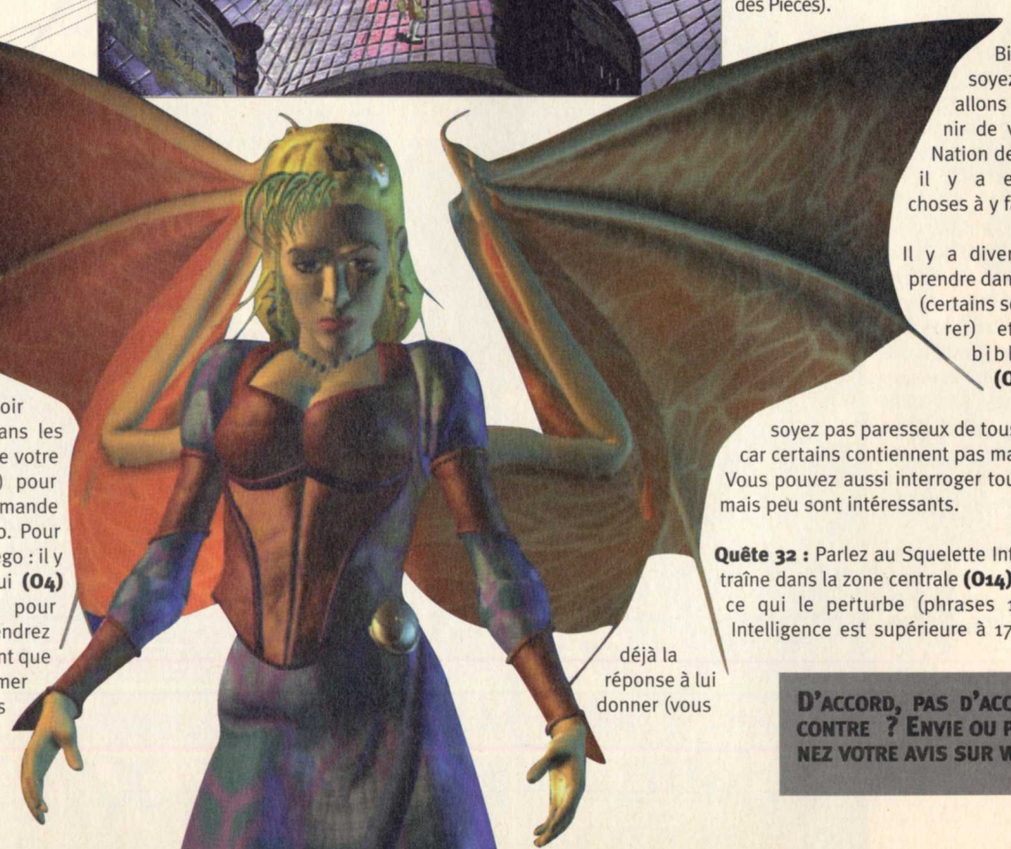
Prenez les bandages dans les Barils **(07)**, défoncez, dans le couloir, les caisses qui contiennent, entre autres, beaucoup de pièces **(08)** puis ouvrez la porte **(06)** et parlez avec Hargrimm **(05)** qui vous donne, par des quêtes, la possibilité de vous libérer de cette prison morbide.



Carte 0

Ambiance disco chez les morts.

Quête 31 : Pour obtenir votre liberté, promettez à Hargrimm de l'aider à tuer des Rat-crânes (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,2,1,1,1) puis questionnez-le sur tous les sujets restants (et ils sont nombreux) en ne montrant aucune sympathie pour les Hommes-Poussière et Pharod. Allez tuez les Rats-crânes qui espionnent dans l'allée ouest **(09)** puis revenez voir Hargrimm **(05)** qui se balade dans les couloirs. Apprenez-lui le succès de votre mission (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,4) pour 3 750 PX et Hargrimm vous demande alors de le débarrasser de Soego. Pour cela, allez dans la chambre de Soego : il y a une grande dalle à côté de lui **(04)** mais, si vous cliquez dessus pour essayer de l'ouvrir, vous apprendrez que vous ne pouvez pas le faire tant que Soego est présent. Pour supprimer Soego, parlez au Squelette Indécis qui se trouve dans la partie sud-ouest de la Nation **(03)** pour apprendre ses doutes (utilisez toujours la phrase 1). Revenez voir Soego **(02)** pour l'informer de ce Squelette Indécis (phrases 1) puis attendez que Soego s'éloigne et fouillez la dalle **(04)** en utilisant plusieurs fois la phrase 1 afin de gagner 2 000 PX. Après la découverte du journal, sauvegardez car vous pouvez, soit avertir tout de suite Hargrimm (phrases 1) qui tuera Soego après une altercation (c'est une scène intéressante à voir), soit parler à Soego et lui dire que vous savez tout (phrases 1) puis le tuer quand il se transformera et informer ensuite Hargrimm (mêmes phrases). Dans les deux cas, vous recevrez 3 750 PX dès que vous informerez Hargrimm et vous pourrez prendre la tête de Soego sur son cadavre. Cette tête servira à faire plus tard une quête de grande importance. Parlez encore une fois avec Hargrimm pour lui demander votre liberté (Phrases 1) : vous êtes enfin libre (avec un bonus de 7 500 PX) de partir de la Nation des Morts car vous pouvez ouvrir les deux grands portails **(011)** ! De plus, vous pouvez maintenant demander à Hargrimm de vous reposer et il peut même vous soigner (contre des Pièces).



Bien que vous soyez libre, nous allons d'abord finir de visiter cette Nation des Morts car il y a encore des choses à y faire.

Il y a divers objets à prendre dans les coffres (certains sont à fracturer) et dans la bibliothèque **(010)** : ne soyez pas paresseux de tous les fouiller car certains contiennent pas mal de Pièces. Vous pouvez aussi interroger tous les morts mais peu sont intéressants.

Quête 32 : Parlez au Squelette Interloqué qui traîne dans la zone centrale **(014)** pour savoir ce qui le perturbe (phrases 1). Si votre Intelligence est supérieure à 17, vous avez déjà la réponse à lui donner (vous

D'accord, pas d'accord ? Pour ou contre ? Envie ou pas envie ? Donnez votre avis sur www.loisir.net !

n'avez donc pas les mêmes phrases à choisir), sinon allez voir le Squelette à Devinettes **(O15)**. Vous allez pouvoir jouer avec lui à un concours de devinettes que vous gagnerez si votre Intelligence est supérieure à 15. Dans ce cas, vous pourrez retourner voir le Squelette Interloqué pour lui donner la réponse à la devinette et empocher 6 250 PX. Remarque : cette quête est bien évidemment impossible si le Sans-Nom n'a pas une intelligence supérieure à 15. De plus, vous n'avez droit qu'à un seul essai, alors augmentez d'abord temporairement votre Intelligence en utilisant des Charmes de Rats-crânes (bonus cumulatif de +1 à l'Intelligence) qui sont vendus par Quint **(M17)**, Mebbeth **(K4)** ou le Marchand-Squelette **(O21)**.

Dans les cryptes à l'ouest se trouve Marie Salie **(O17)** qui est liée aux quêtes 26 et 29. Remarque : Marie Salie peut aussi vous permettre de rencontrer le Roi Silencieux mais, pour cela, il faut avoir des compétences élevées en Charisme, Intelligence et Sagesse. En effet, en parlant avec Hargrimm, vous apprendrez que vous pouvez faire appel de votre condamnation à l'emprisonnement à vie dans la Nation des Morts. Ensuite, il faudra voir Marie Salie et lui demander qu'elle vous aide à voir le Roi Silencieux. À ce moment-là, vous pourrez utiliser le portail qui apparaîtra au nord **(O18)** pour voir pourquoi le roi est si silencieux. Cela vous aidera aussi (c'est une des méthodes) à résoudre la quête 34. Malheureusement, cette méthode est presque impossible à suivre...

Quête 33 : Dans la zone centrale **(O14)** se trouve un Zombie Sans Nom mais, en discutant avec lui, (phrases 1,1,1,1,1,1,1,1,1,2) vous pourrez lui en trouver un et vous gagnerez 5 000 PX. *Remarque : vous pouvez trouver la tombe de ce Zombie, comme il vous le demande, dans les Nations englouties (P10), auxquelles on accède par l'escalier sud-ouest **(O13)**, mais cela ne rapportera pas plus de PX et c'est simplement plus long...*

Au sud de la zone centrale, il y a un Marchand-Squelette **(O21)** qui peut vous vendre divers objets magiques et des armes. Indirectement, il peut vous aider à résoudre la quête 32 en vous vendant des Charmes de Rats-crânes pour vous rendre plus intelligent.

Dans le hall d'entrée, vous pouvez discuter avec Acaste **(O16)** qui vous montrera à quel point elle est en colère. Remarque : si vous découvrez que le Roi Silencieux est mort (en entrant dans la salle du trône grâce au portail, c'est-à-dire avec l'aide de Salie Marie **(O17)**), vous pourrez déclencher une bataille entre les Zombies et les goules en reparlant avec Ascate.
Malheureusement, c'est presque impossible à faire car il est très difficile d'obtenir l'aide de Salie Marie.

Près de la sortie est **(O1)**, il y a une "Goule transpercée d'un coup de couteau". Elle permet de résoudre la quête 25.

Enfin, il y a la porte de la salle du trône à l'est **(O19)**. Vous pouvez soit tuer Hargrimm **(O5)** pour lui prendre la clé, mais toute la Nation des Morts vous attaquera (je vous le déconseille pour l'instant !!!), soit arriver à convaincre Salie Marie **(O17)** qu'elle vous fasse rencontrer le Roi Silencieux (mais c'est presque impossible à réaliser). Conclusion : oubliez cette porte pour l'instant.

Puisque vous avez fait le tour de cette carte et qu'Hargrimm vous a libéré (voir quête 31), descendez maintenant dans les Nations Englouties **(O13)**.

Nations englouties

Vous arrivez sur cette carte par le nord-ouest **(P1)**. Prenez la Boucle d'oreille dans le tiroir de la table devant vous **(P2)**. Il y a un escalier au nord **(P3)** qui permet de rejoindre directement les Dédales de la Pensée mais c'est inutile de l'emprunter pour l'instant.

Vous pouvez discuter avec les Goules que vous verrez et, même si elles n'ont pas grand-chose à dire, ce n'est pas une raison pour les tuer. Vous pourrez en revanche tuer les Trocopotaca et les Vargouilles qui infestent ce niveau.

Au fond du couloir en face **(P4)**, vous pourrez prendre sur un cadavre d'Homme-Poussière des objets (dont une Pipe magique). Il y a aussi beaucoup de Pièces dans une caisse **(P5)** du couloir nord-est. Tuez les Vargouilles qui apparaîtront dans le hall central **(P6)** puis prenez les objets sur le cadavre **(P8)** et surtout la Carafe posée au milieu de la dernière arche. Cette Carafe sert à finir la quête 29 et, surtout, elle permet de recruter plus tard un nouveau membre dans votre équipe (Ignus du Cadavre fumant **(G13)**).

Il y a un Charme de sang à prendre dans le tas de caisses au sud **(P9)**, vous pourrez lire l'inscription sur la tombe au sud **(P10)** pour résoudre la quête 33 et vous pourrez fracturer le coffre devant la tombe pour prendre divers objets.

Il y a vers le sud un autre coffre à fracturer **(P11)**, une tombe à piller **(P12)** et enfin un cadavre à fouiller **(P3)** pour prendre la Sphère en bronze qui sert à finir l'importante quête 28 !

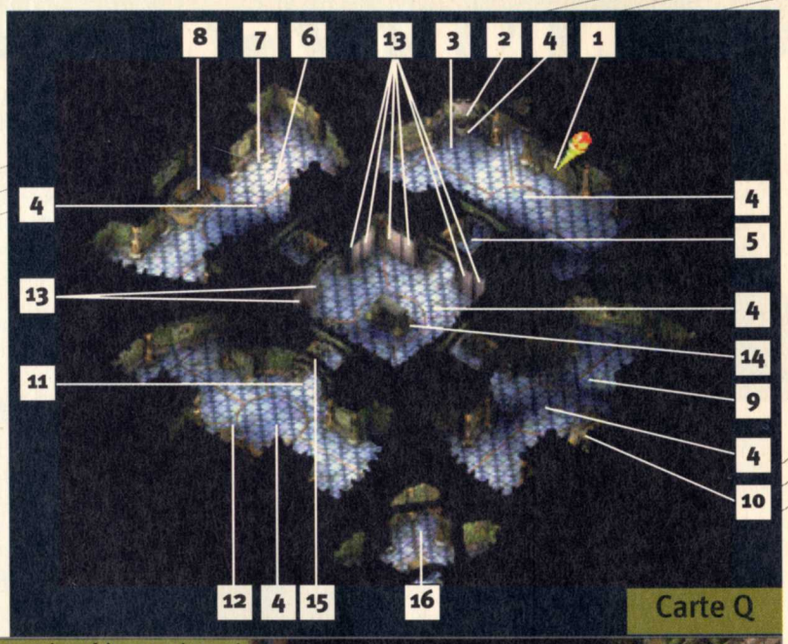
Vous voyez aussi une porte à l'est : ouvrez-la puis entrez dans le Tombeau (seul le Sans-Nom y entre).

Chapitre IX : Dans mon tombeau

Le Tombeau

Vous arrivez au nord **(Q1)** et il y a un cadavre, à côté de la porte, que vous pouvez fouiller. Ce tombeau est truffé de pièges souvent mortels (surtout ceux à l'endroit où se trouve un grand symbole gravé sur le sol **(Q4)**), mais ce n'est pas grave de mourir car la mort est justement le seul moyen de visiter ce Tombeau, comme vous l'expliquera l'inscription sur le mur au nord-ouest **(Q2)**. Fouillez le cadavre proche **(Q3)** puis entrez dans le couloir nord-est **(Q5)** en évitant de marcher sur le symbole devant le couloir pour ne pas mourir tout de suite.

En sortant du couloir, vous êtes téléporté dans la zone nord-ouest **(Q6)**. Fouillez le cadavre **(Q7)** puis prenez la Clé 1 dans la tombe **(Q8)**. Marchez ensuite sur le piège puissant **(Q4)** pour être tué afin de revenir dans la zone nord-est **(Q1)**.



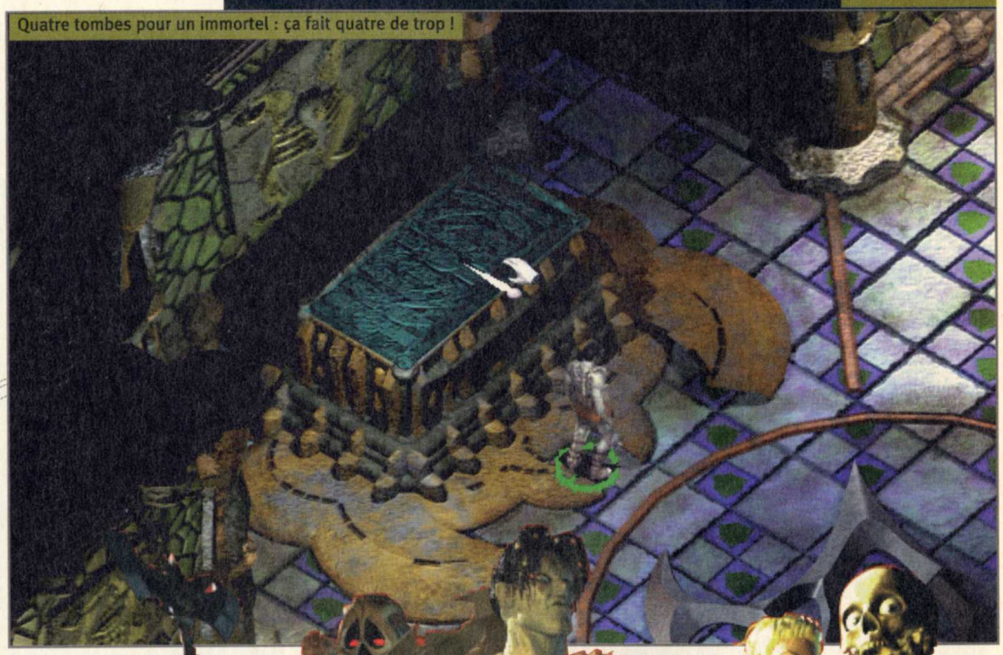
Carte Q

Retraversez le couloir nord-est **(Q6)** pour être, cette fois, transporté dans la zone sud-est **(Q9)**. Tout en contournant le symbole au sol pour éviter de tomber dans le piège puissant, prenez la Clé 2 dans la tombe **(Q10)** puis marchez sur le piège **(Q4)** pour mourir afin de revenir à la zone de départ **(Q1)**.

Évitez le piège (Q4) et traversez encore le couloir nord-est **(Q5)** pour être téléporté dans la zone sud-ouest **(Q11)**. Évitez le piège **(Q4)** et prenez la Clé 3 dans la tombe **(Q12)** puis passez sur le piège **(Q4)** pour mourir et revenir devant l'entrée **(Q1)**.

Évitez encore le piège **(Q4)** et passez une dernière fois le couloir nord-est mais, cette fois-ci, vous n'êtes plus téléporté : vous parvenez enfin dans la salle centrale. Lisez alors intégralement les **huit** panneaux muraux (phrases 1) afin de les enfoncer et d'en apprendre plus sur vous. Une fois les huit panneaux **(Q13)** lus et enfoncés, cliquez sur le sarcophage au centre de la salle **(Q14)** afin d'y prendre la Clé 4. Passez alors le couloir sud-ouest **(Q15)** pour être téléporté dans la salle secrète au sud **(Q16)**.

Quatre tombes pour un immortel : ça fait quatre de trop !



Prenez les objets dans la tombe puis passez le portail qui s'ouvrira au nord pour revenir devant vos compagnons **(P14)**. Parlez avec chacun d'eux (phrases 1) pour les reprendre dans votre équipe.

Vu ce que vous avez appris en lisant les panneaux muraux dans le Tombeau, parlez à Morte pour lui demander qu'il vous lise la totalité du message inscrit dans votre dos (phrases 1,2,1,1,1,1,1,1,1,2) : vous gagnez 1 000 PX.

Bon, maintenant que vous avez la Sphère de Bronze, vous pourriez directement voir Pharod **(M20)** pour poursuivre l'aventure principale mais il nous reste encore à visiter les Rats-crânes. Pour cela, remontez dans la Nation des Morts par l'escalier **(P1)** puis retournez dans les Catacombes de la Pierre pleureuse par la porte sud-est **(O12)**.

Finissez au passage la quête 29 en utilisant la Carafe d'Eau infinie sur le visage de pierre **(N9)**. Empruntez enfin l'escalier au nord-est **(N18)** pour accéder aux Dédales de la Pensée.

Les Dédales de la Pensée

À peine arrivé dans les dédales **(R1)**, vous êtes intercepté par un Rat-Garou qui vous envoie en prison **(R2)** quoi que vous disiez (phrases 3,1,1). Fouillez les grilles au-dessus de vous pour prendre les Haches **(R3)**. Il y a d'autres objets à prendre dans la tombe au centre de la pièce **(R4)** ainsi que dans les deux grilles à côté **(R5)**.

Rally Masters, Colin McRae 2 ou Rally Championship 2000 ? Faites le bon choix grâce à www.loisir.net !

Cliquez enfin sur la porte de sortie **(R6)** pour discuter avec le Rat-Garou. Vous pouvez convaincre ce garde de vous libérer de plusieurs façons : soit en le menaçant (si votre Force est suffisamment élevée), soit en le soudoyant avec 100 Pièces, soit en lui promettant de l'argent... De toute façon, cela rapporte 3 750 PX.

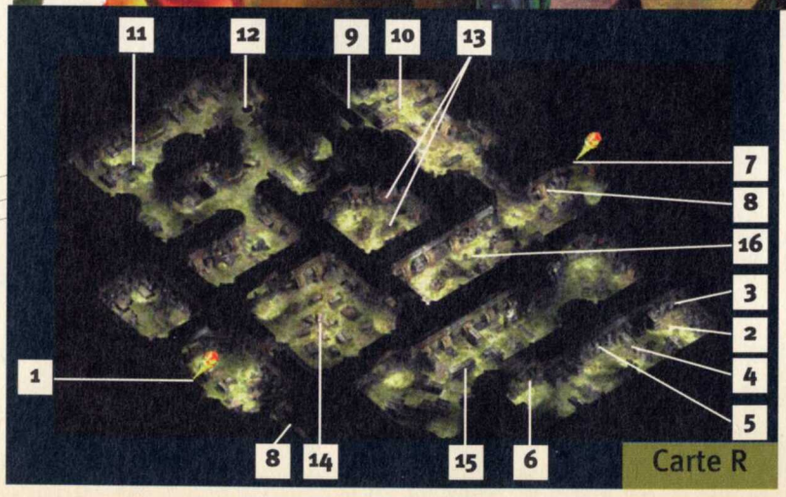
Courez alors SANS TUER AUCUN MONSTRE, quel qu'il soit, pour atteindre le passage au nord **(R7)** afin de rencontrer le leader des Rats-crânes, Tant-en-Un.

Quête 34 : Tant-en-Un vous accueille comme un meurtrier mais il voit que vous pouvez l'aider à battre son ennemi, le Roi Silencieux (phrases3,3,3,2,1, 2,1,1). Revenez alors dans la Nation des Morts en passant par la sortie sud-ouest **(R1)** (on visitera les Dédales de la Pensée plus tard). Pour rencontrer le roi, il faudra, soit tuer Hargrimm **(O5)**, pour prendre la clé qui ouvre la salle du trône **(O19)** afin de toucher le Roi Silencieux sur son trône (prenez son crâne), soit demander de l'aide à Salie Marie **(O17)** (voir quête 26 pour savoir comment communiquer avec Salie Marie : mais, encore une fois, c'est presque impossible qu'elle vous aide à avoir une audience). Revenez voir Tant-en-Un avec cette information (phrases 1) pour être récompensé par 9 500 PX (7 500 + 1 000 + 1 000) et un souvenir. Si vous avez tué des Rats-crânes dans les Dédales de la Pensée, vous n'aurez que 7 500 PX et aucun souvenir. Remarque : il est presque impossible de rencontrer le Roi Silencieux de la manière douce (c'est-à-dire grâce au portail de Salie Marie) et vous devrez donc tuer Hargrimm pour la clé, ce qui vous mettra à dos toute la Nation des Morts. Aussi, ne faites cette quête 34 qu'après avoir fait toutes les quêtes directement liées à la Nation des Morts (sinon vous passerez à côté d'un paquet de PX !).

Remarque : lorsque vous tuerez Hargrimm **(O5)**, Salie Marie **(O17)**, Acaste **(O16)**, ou que vous examinerez le cadavre du Roi Silencieux dans la salle du trône **(O19)**, vous pourrez prendre leur Crâne. Un seul de ces crânes suffit pour accomplir une quête importante dont je vous parlerai dans la deuxième partie de la solution.

Lorsque vous avez accompli la quête 34, sortez de l'antre de Tant-en-Un (si vous lui parlez, il vous attaquera) afin de visiter les Dédales de la Pensée.

Il y a une Dague rouillée à prendre dans les grilles posées à côté de la sortie **(R8)**, une Petite bouteille dans un baril caché dans l'ombre au nord **(R9)**, des objets divers dans une tombe proche du baril **(R10)**, des Pièces dans une tombe à l'ouest **(R11)**, encore des Pièces et une Boucle d'oreille dans un Baril un peu plus loin **(R12)**, plusieurs objets dans deux tas de caisses au centre de la carte **(R13)**, des Pièces dans une autre tombe dans la grande salle sud **(R14)**, un Parchemin et d'autres articles dans une tombe au sud **(R15)** et des Chiffons dans un empilement de caisses au centre **(R16)**.



Une fois que vous avez visité tous les dédales, retournez dans les Catacombes par la sortie sud **(R1)** puis revenez au village en remontant les escaliers au nord-est **(N1)**.

Revenez voir Pharod **(M20)** pour accomplir la quête 28 grâce à votre Sphère en bronze (voir la quête). Vous êtes alors rejoint par la fille de

Annah

Multiclasse

Guerrier
Niveau : 4
Expérience : 9093
Niveau suivant : 16000

Mage
Niveau : 3
Expérience : 9093
Niveau suivant : 16000

État actuel :
Normal

Bonus à la CA :
Aucun

Résistances :
Froid non magique : 50 %

Compétences
TACo : 17
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 8
Crocheter des serrures : 50 %
Furtivité : 60 %
Trouver/désamorcer des pièges : 40 %
Vol à la tire : 50 %
Dégâts d'attaque sournoise : x2

Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison/Mort : 13
Bâton/Sceptre/Baguette : 14
Pétrifier/Métamorphe : 12
Souffle : 16
Sorts : 15

Compétences Martiales
Poings : +

Bonus à la caractéristique
Toucher : +1
Dégâts : 0
Enfoncer des portes : 14
Poids autorisé : 120
Classe d'armure : -4
Ajustement projectile : +2
Points de vie : +2
Réaction : +1

Pharod, Annah, qui se joint à votre équipe et vous transporte à l'endroit où elle a trouvé votre cadavre (phrases 1,1,1,2), c'est-à-dire devant la porte des Sicaires **(G10)**.

Avant d'aller plus loin, vous avez maintenant tous les éléments (si vous avez bien suivi la solution) pour résoudre les quêtes 9, 10, 24 et 30 (voir les quêtes pour plus de détails).

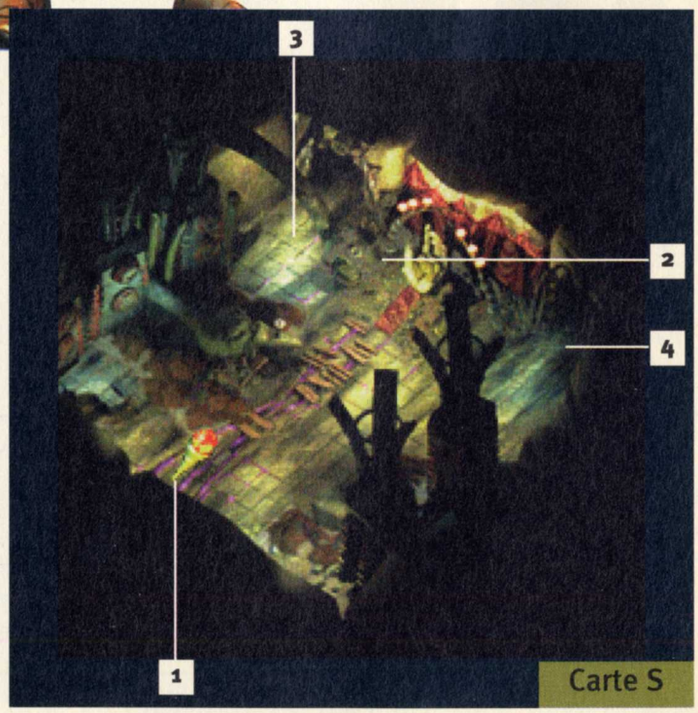
Vous pouvez aussi discuter avec Annah qui peut vous apprendre à devenir un voleur ou qui peut vous faire simplement passer dans la Classe de voleur si vous avez déjà vu Ratos **(K10)**. Si vous êtes un Voleur, vous pouvez même échanger avec elle des techniques de Voleur (elle vous instruit et cela rapporte 3 % pour chacune des compétences de voleur et vous pourrez aussi l'instruire pour chaque compétence où vous avez au moins 49 %), ce qui rapporte pas mal de PX facilement ! Si vous lui demandez si elle n'a rien trouvé sur votre cœur, elle vous rendra aussi un anneau magique et vous demandera ensuite de ne pas faire de mal à son père (acceptez). Enfin Annah, tout comme Dak'Kon, servira de traducteur.

Chapitre X : La mort de Pharod

Cliquez sur la porte des Sicaires **(G10)** et choisissez toujours la phrase 1 afin d'ouvrir la porte puis passez la porte. Vous voyez alors une scène où Pharod se fait tuer : il faut donc revenir le voir.

Repassez la porte et retournez à la Cour de Pharod dans le Village Enseveli **(M20)**. Prenez sur le cadavre de Pharod **(S2)** la Sphère en bronze et la Béquille (et les autres objets) puis approchez-vous de l'arche au nord pour ouvrir automatiquement le portail **(S3)** grâce à la Béquille. Passez le portail pour être transporté dans le "Coffre de Pharod", c'est-à-dire sa salle du trésor.

Les coups vont tomber

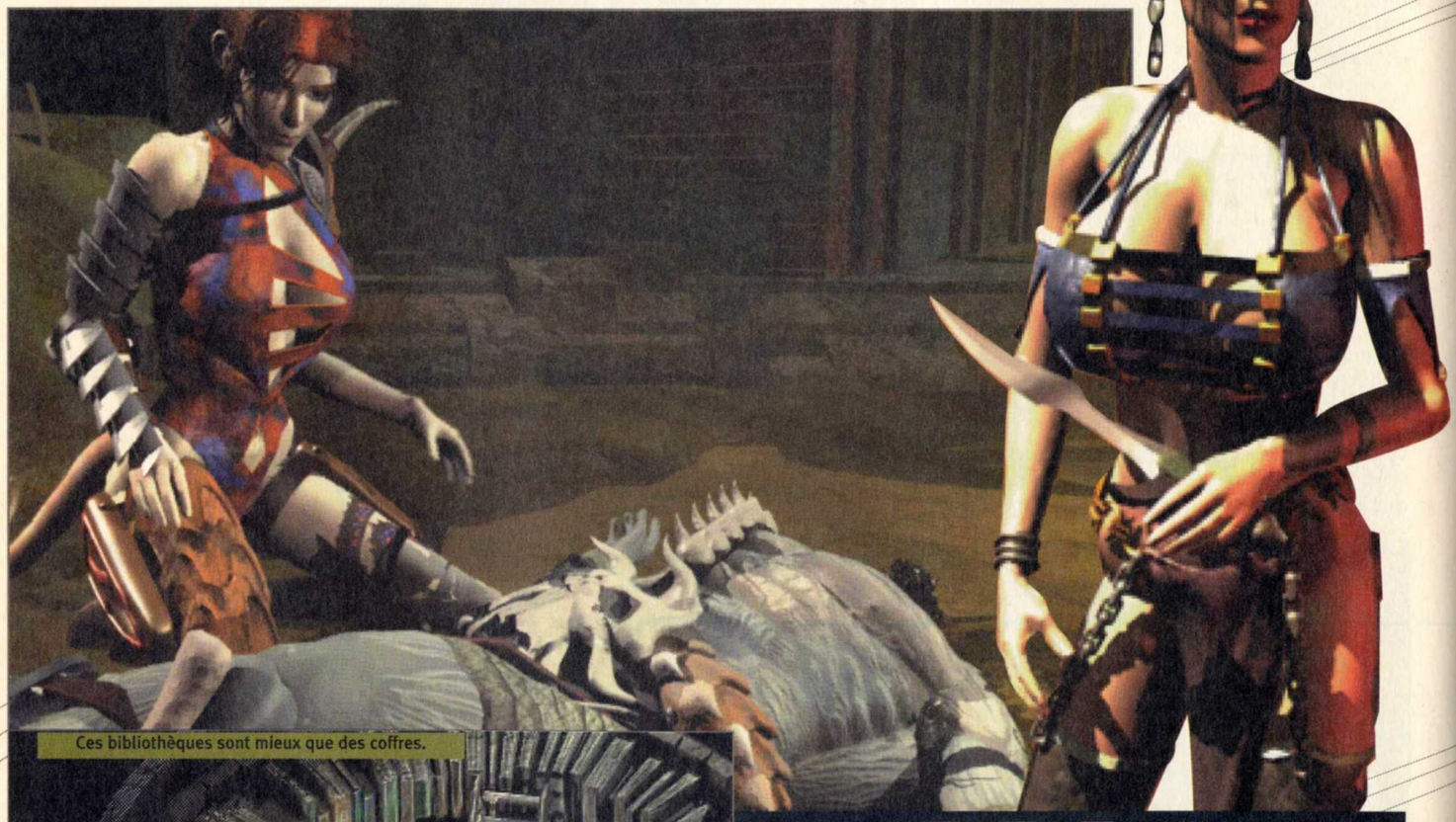


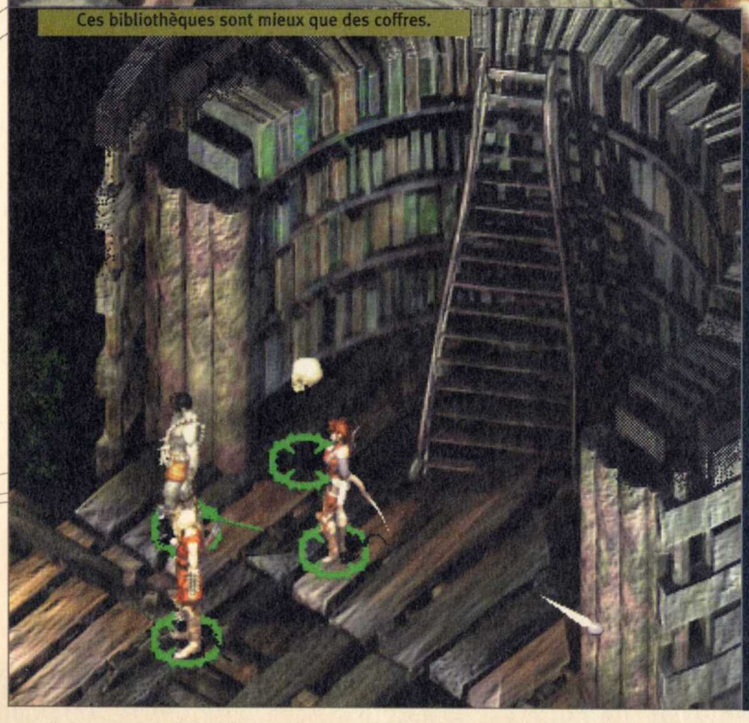
Carte S

Le Coffre de Pharod

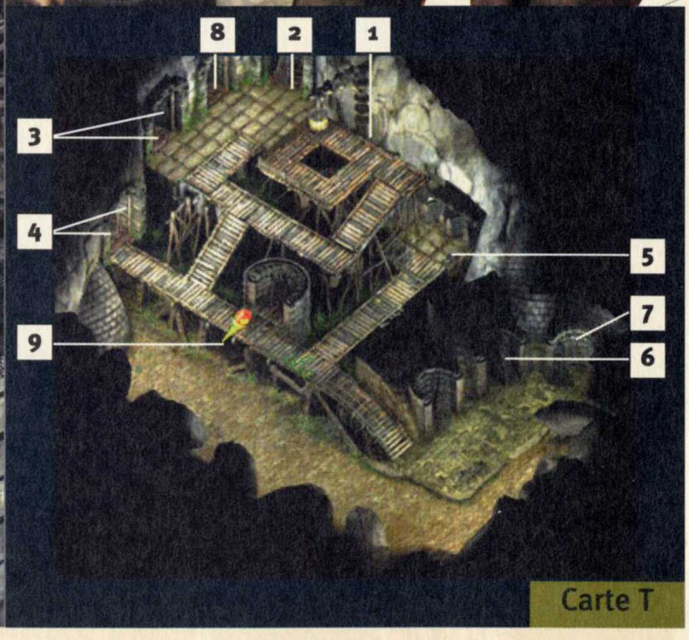
Vous êtes téléporté au nord de la carte **(T1)** : faites le tour pour atteindre la bibliothèque nord et prenez le Fromage dans les rayons de livres **(T2)**. Ce Fromage est empoisonné et il servira plus tard (voir la seconde partie du guide). Dans la bibliothèque du milieu, il y a deux caches mais une seule des deux contient des objets **(T8)** aux coordonnées x = 1280, y = 410 (utilisez la touche "L" pour avoir les coordonnées du pointeur souris). Vous trouverez deux Parchemins magiques sur deux étagères différentes de la bibliothèque de gauche **(T3)**. Descendez pour prendre, dans la bibliothèque au sud-ouest **(T4)**, les Pièces cachées dans un des livres des rayons du bas (aux coordonnées x = 660, y = 1346) et le Parchemin magique dans un livre d'un des rayons du haut (aux coordonnées x = 660, y = 1346). Il y a quelques objets à prendre sur la table à l'est **(T5)** dont une Poupée de Chiffon de la Dame des Douleurs : ne l'utilisez pas pour l'instant.

À l'étage du bas, vous trouverez une excellente Boucle d'oreille magique dans un des livres (à droite de l'escabeau) de la bibliothèque du milieu **(T6)** aux coordonnées x = 3182, y = 2175. Enfin, dans la bibliothèque de droite, vous pourrez mettre la main sur un œil de verre **(T7)** aux coordonnées x = 3586, y = 2216. Quittez enfin le Coffre de Pharod en utilisant le portail qui se trouve sous l'infrastructure en bois **(T9)** pour être téléporté dans la Cour de Pharod **(S4)** puis revenez dans le quartier sud-est pour passer cette fameuse porte des Sicaires **(G10)**.

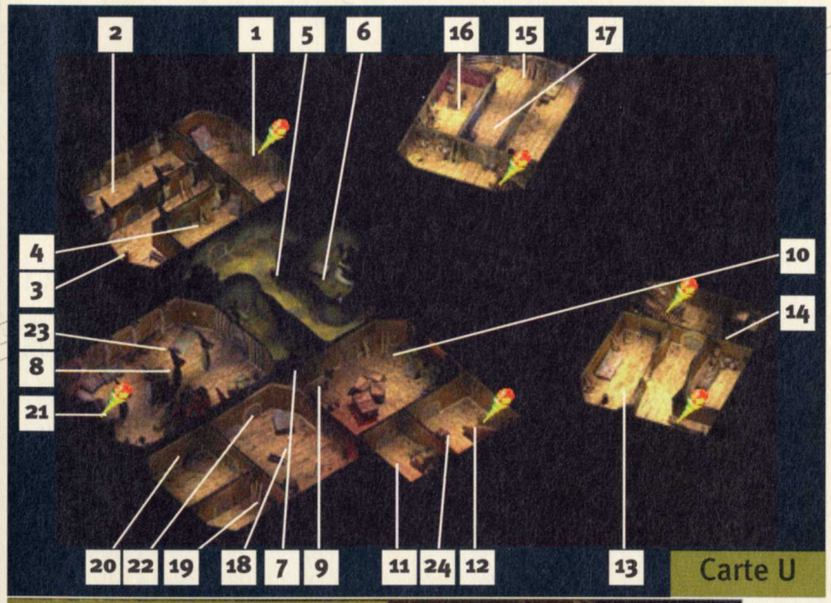




Ces bibliothèques sont mieux que des coffres.



Carte T



Carte U

Le Terrain des Sicaires

Le territoire des Sicaires est en fait une maison sur trois étages et vous entrez par le nord **(U1)**. Juste à côté de l'entrée se trouve une Peintre tieffeline mais elle ne vous dira rien. Dans une pièce au nord **(U2)** se battent deux Sicaires Peints : laissez-les faire et affrontez le survivant ou bien tuez les tout de suite.

Au bout du couloir, vous verrez aussi un baril contenant des Pièces **(U3)**. Passez les portez en désamorçant l'un des Pièges peu redoutables de la maison **(U4)** pour prendre les quelques objets dans le baril suivant **(U5)**.

Entrez dans la petite pièce pour parler avec Tiresias **(U6)**. Si vous êtes membre des Chaoteux (voir Aboyant-Plusauvage **(G12)**), le vieux Tiresias vous indiquera un passage secret contre vingt Pièces. À défaut, vous devrez le tuer en lui brisant la nuque pour qu'il ne donne pas l'alarme (phrases 1).

En passant la porte en face, vous rencontrez Sybil **(U7)** qui vous indique que des Chiens Aboyants sont réunis dans la salle principale **(U8),** mais qu'il existe un moyen de les contourner (phrases 2,1,1,1,2,2,1,1). Remarque : si votre Alignement est mauvais, Sybil ne vous aidera pas.

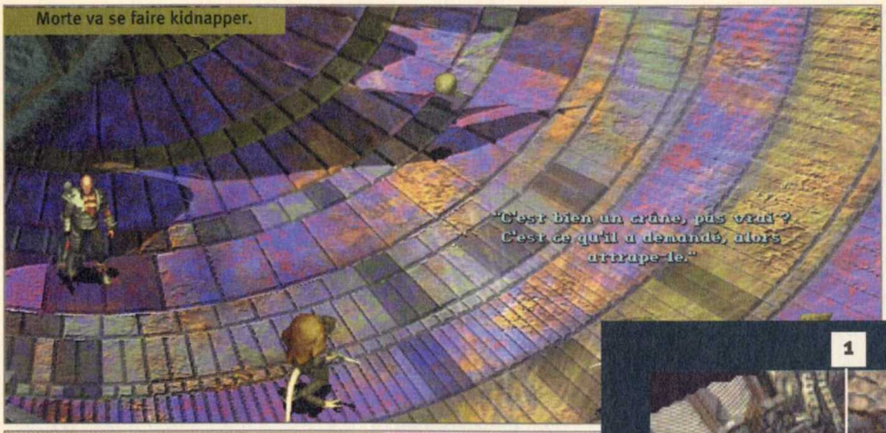
Cette brouette contient un Pied-de-biche.

Passez alors la Porte sud-est et prenez les Pièces dans le baril suivant **(U9)** et l'Anneau en argent dans les caisses **(U10)**. Il y a deux portes vers le sud. La première porte donne sur une salle où vous serez fait prisonnier si vous mourez **(U11)** mais il y a aussi un coffre (piégé) contenant des Pièces. La seconde porte donne sur la salle de l'escalier **(U12)** mais, avant de monter, prenez le Pied-de-biche dans la brouette car il va être bientôt INDISPENSABLE (enfin, sauf si vous en avez déjà un...).

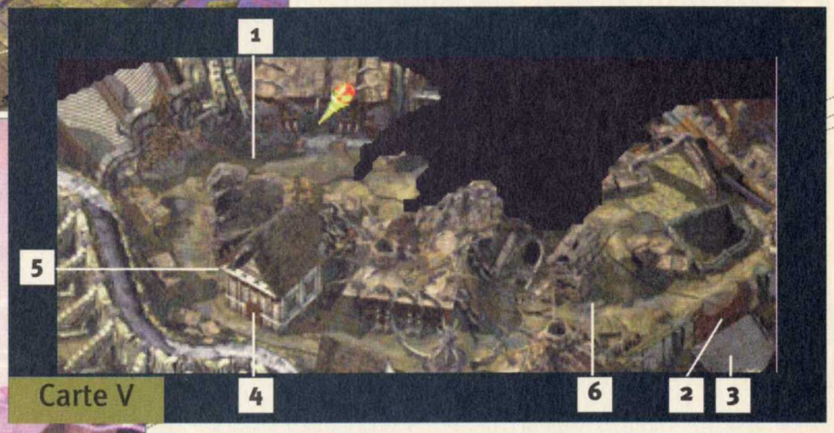
Au premier étage, il y a un autre piège **(U13)** et un baril à côté contenant quelques objets. Tuez les Sicaires près du second escalier **(U14)** puis montez au deuxième étage.

Passez la porte en évitant (ou en désamorçant) le piège **(U17)** et tuez d'abord le magicien au bout du couloir **(U15)** puis les autres Sicaires. Prenez la Clé du terrain sur le cadavre du magicien et prenez les objets dans la charrette **(U16)**

Morte va se faire kidnapper.



L'Allée en plein accouchement.



Carte V

qui se trouve dans la pièce à gauche (remarquez dans le coin de la pièce le bidon avec le symbole "radioactif" : c'est une blague en référence à Fallout).

Redescendez au rez-de-chaussée et entrez dans la première pièce à gauche **(U18)**, tuez les Sicaires puis passez encore dans la pièce à côté. Prenez dans la salle au sud le Charme posé dans l'assiette **(U19)** puis allez dans la grande pièce où il y avait les deux Sicaires et ouvrez la porte au nord **(U22)**. Courez ensuite en longeant le mur sud de la pièce afin de sortir par la porte à l'ouest **(U21)** pour arriver dans l'Allée des longs soupirs où vous rencontrez Sybil, ce qui rapporte 1 000 PX. Repassez la porte pour tuer tout de même les Sicaires dans la grande salle **(U8)**, prenez les objets dans le baril **(U23)** puis revenez dans l'Allée des longs soupirs par la porte ouest **(U21)**. Remarque : si vous contournez les Sicaires en passant par la porte secrète **(U20)** au lieu de la porte normale **(U22)**, Sybil n'apparaîtra pas.

L'Allée des longs soupirs

En sortant du repaire des Sicaires, vous tombez au nord de la carte **(V1)**. Avancez sans vous arrêter jusqu'à la porte à l'opposé de la carte **(V2)**, ouvrez-la, et descendez le grand escalier **(V3)** pour atteindre la zone suivante.

Quête 35 : Parlez avec le Visage de pierre (phrases 1). Remontez alors l'escalier et entrez dans la Maison à l'ouest **(V4)**. Prenez le Marteau sur le cadavre du Dabus puis examinez le cadavre (si vous avez le Pouvoir de communiquer avec les morts, vous pourrez aussi comprendre ce qui a tué le Dabus) pour gagner 1 000 PX. Sortez de la maison et accostez le Dabus qui travaille à différents endroit de la rue **(V5 ou V6)** pour lui dire que son collègue est mort, mais ne lui dites pas que vous en connaissez la raison (phrases 1,1,2,1). Retournez apprendre la nouvelle au Visage de pierre (phrases 1) pour gagner 11 500 PX mais vous devez maintenant annuler les travaux des Dabus. Retournez dans l'allée afin d'utiliser le Pied-de-biche (trouvé dans le repaire des Sicaires **(U24)**) sur la construction en bois au sud **(V6)** et le Marteau (trouvé dans la maison **(V4)**) sur la construction en bois à l'ouest **(V5)**. Remarque : il faut examiner les parois pour utiliser ensuite les outils dessus. Retournez devant le Visage de pierre (phrases 1) pour obtenir 16 250 PX.

Vous êtes alors transporté dans une nouvelle zone, le quartier des Marchands, et une fort mauvaise surprise vous attend. La suite au prochain épisode...

Pas envie d'attendre deux mois le prochain PC Soluces ? Retrouvez-le jour après jour sur www.loisir.net.

AVEC

Interplay™ ET PC SOLUCES

GAGNEZ LE HIT DU MOMENT

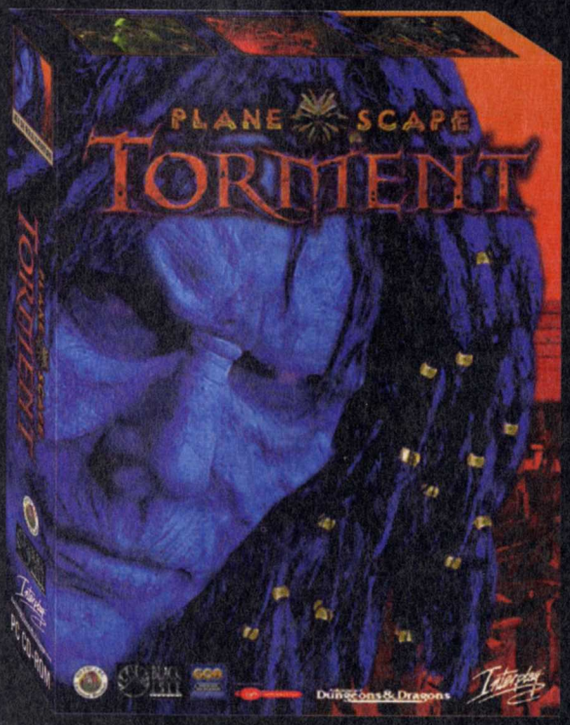
30 JEUX À GAGNER !

EN JOUANT SUR LE

3615 PC SOLUCES

OU

08 36 68 14 16



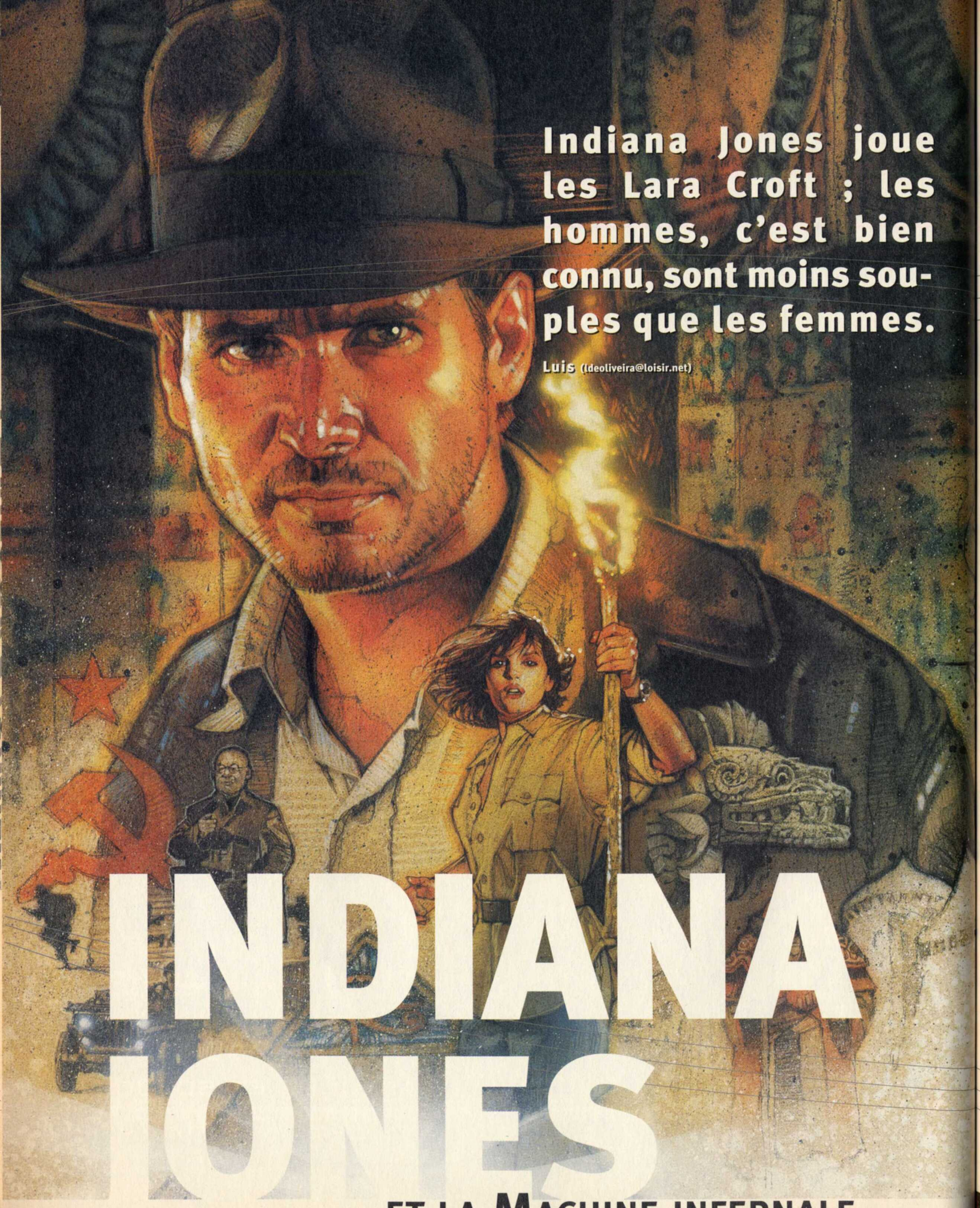
LES MEILLEURES ASTUCES ET SOLUCES, 24H/24 H, 7J/7J

3615-3668 : 2,23 F/MN

CONCOURS ORGANISÉ DU 1ER AU 31 MARS 2000

PLANESCAPE: TORMENT & DESIGN:
© 1998 INTERPLAY PRODUCTIONS. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1998 TSR, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PLANESCAPE, THE PLANESCAPE LOGO, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, TORMENT, THE AD&D LOGO, AND THE TSR LOGO ARE TRADEMARKS OF TSR, INC. AND ARE USED BY INTERPLAY UNDER LICENSE. TSR, INC. IS A SUBSIDIARY OF WIZARDS OF THE COAST, INC.
INTERPLAY,THE INTERPLAY LOGO, BLACK ISLE STUDIOS AND THE BLACK ISLE STUDIOS LOGO ARE TRADEMARKS OF INTERPLAY PRODUCTIONS.
EXCLUSIVELY LICENSED AND DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS.
ALL OTHER TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. EST UNE MARQUE UNE MARQUE DE VIRGIN ENTERPRISES LTD. TOUS DROITS RESERVES

BLACK ISLE STUDIOS · Virgin interactive · OFFICIAL Licensed Product · Interplay



Indiana Jones joue les Lara Croft ; les hommes, c'est bien connu, sont moins souples que les femmes.

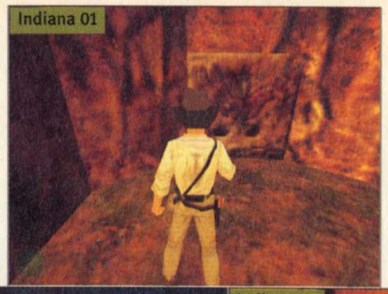
Luis (ldeoliveira@loisir.net)

INDIANA JONES

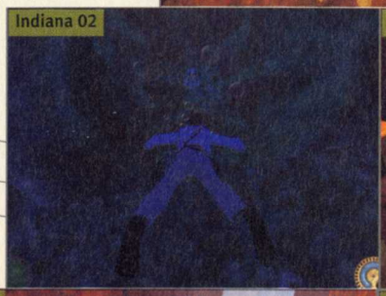
ET LA MACHINE INFERNALE

LES CANYONS

Ce niveau est une sorte de tutorial qui aide le joueur à se familiariser avec les commandes. Vous débarquez au sommet d'un Canyon (ça tombe bien vu que c'est le nom de ce niveau). Longez la corniche et grimpez sur les rochers. Vous arrivez au dessus d'une salle où il y a une ouverture, mais très en hauteur. Laissez-vous tomber dans la salle et tirez le bloc de pierre sur lequel figure un perroquet. Poussez-le sous l'ouverture pour pouvoir sauter dessus. **(Indiana 01)**

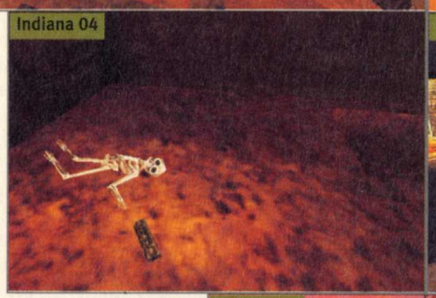

Indiana 01

Vous trouverez votre premier trésor dans cette niche. Le bloc que vous avez déplacé crée une ouverture qui vous permet de continuer. Une petite épreuve de saut vous attend, puis vous devrez utiliser votre fouet sur un tronc de bois pour vous hisser plus haut.

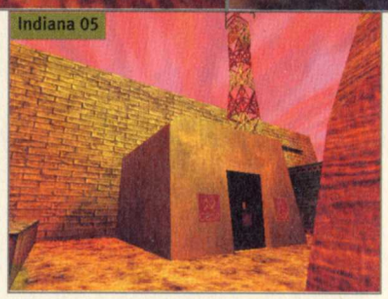

Indiana 02

Indiana 03

Pour traverser la grande pièce qui suit, sautez sur les rochers car il y a un cobra. Une poutre vous permet de finir d'en sortir. Sous cette poutre, un réduit contient un trésor. Après la séquence cinématographique, vous chutez dans l'eau, le courant vous entraîne. Vous dégringolez d'une cascade, restez où vous êtes et prenez le trésor dans la niche sous l'eau. **(Indiana 02)**


Indiana 04

Empruntez l'issue qui est à côté de la niche. Vous arrivez ensuite dans une grande pièce close. Descendez dans la fosse au centre pour récupérer un trésor. Grimpez aux échelles. Vous débarquerez de nouveau près des ruines avec le serpent où vous étiez précédemment ; cette fois, pas besoin du fouet pour en sortir, un bloc de pierre vous permet de vous hisser.


Indiana 05

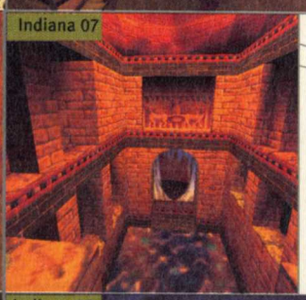
Laissez-vous chuter dans la salle en dessous (si vous tombez dans l'eau comme tout à l'heure, une échelle vous permet de revenir). Près du squelette, il y a une sorte de lingot d'or à ramasser. Employez l'échelle ou l'ouverture dans le sol pour retourner au torrent. Le courant est moins fort, suivez-le et cette fois n'allez pas sous la cascade mais remontez à la surface. À gauche de la pelle et de la pioche, au fond d'une infractuosité, vous trouverez un nouveau trésor. **(Indiana 03)**

Au fond et à gauche du canyon, à l'opposé de la cascade, une pierre précieuse rouge vous attend. Rejoignez les marches géantes pour continuer votre route. Laissez-vous tomber après la deuxième marche et rampez pour vous introduire dans une salle obscure où brille une idole. Revenez en arrière et continuez l'ascension des marches.

Allez vers l'arbre en contrebas. Ramassez le trésor près du squelette. Revenez sur vos pas, montez sur le rocher en haut des marches. Accrochez-vous à la corniche et, tout en restant suspendu, déplacez-vous vers la gauche pour monter un peu plus haut. Sautez de l'autre côté du canyon vers la petite échelle, grimpez d'un bloc et sautez à nouveau de l'autre côté. **(Indiana 04)**

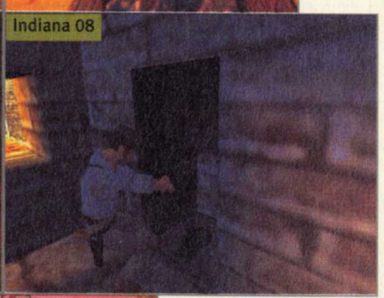
Indiana 06

Attention, un serpent vous attend au pied de la dernière échelle, celle-ci vous permet d'accéder à un autre trésor. Descendez cette échelle et sautez en face. Vous apercevez une tente et une jeep par une ouverture dans la roche, approchez-vous. Votre rencontre avec Sophia Hapgood, qui vous donne un curieux objet babylonien, conclut ce niveau.


Indiana 07

BABYLONE

Direction l'Irak, emplacement actuel de l'antique Babylone. Les Russes fouillent un peu partout dans les parages. Sautez sur le bloc à droite de la colonne carrée au centre de la zone, puis sur cette colonne. De là, vous pouvez sauter de l'autre côté en direction de l'installation (on voit une grande antenne) à l'opposé de là où se trouve la jeep. **(Indiana 05)**


Indiana 08

Essayez d'entrer dans le bunker, c'est le QG de Volodnikov. Sautez sur la caisse d'explosifs. De là, faites pareil vers le morceau de mur qui se détache de la paroi. Ensuite, sautez sur le bunker. Vous écoutez une conversation plutôt flippante sur la présence des Russes à Babylone. Sautez du bunker vers le mur couvert de céramiques bleues. Utilisez la corniche pour rejoindre l'arche un peu plus loin. **(Indiana 06)**

Ne vous inquiétez pas, les gardes ne réagiront pas. Marchez sur l'arche et passez sous l'autre arche qui est dans sa continuation. Empruntez un couloir qui se termine par une salle avec de multiples issues. N'allez pas à droite, il n'y a rien, ne plongez pas dans l'eau, il n'y a rien non plus. Allez vers la gauche et laissez-vous tomber en vous rattrapant avec les mains pour emprunter un couloir peuplé d'araignées. **(Indiana 07)**

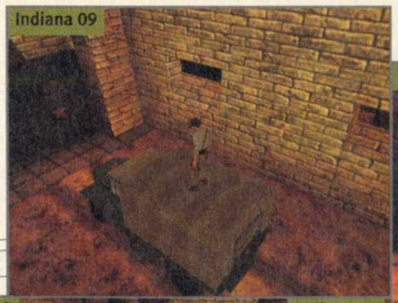
RALLY MASTERS, COLIN MCRAE 2 OU RALLY CHAMPIONSHIP 2000 ? FAITES LE BON CHOIX GRÂCE À WWW.LOISIR.NET !

Dans la grotte qui termine le couloir, tirez dès que vous verrez le garde. Vos balles font sauter le baril de poudre et le garde avec. D'autres copains à lui vont rappliquer, butez-les et dès que ça se calme sortez de cette grotte en courant vers la gauche ; d'autres militaires vont vous poursuivre, débarrassez-vous-en.
Descendez vers le camp en bas. Vous trouverez un kit de survie, sous la tente.

Près des fouilles, grimpez à l'échelle (vous pouvez aussi la descendre, mais la petite pièce où elle vous mène est sans grand intérêt). Suivez le couloir. Butez le garde près d'une nouvelle tente. Descendez l'explorer en faisant gaffe au scorpion qui rôde dans le coin. **(Indiana 08)**

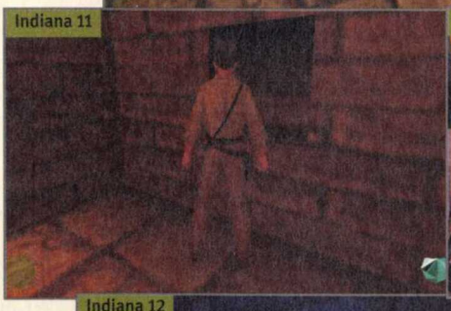
INDIANA JONES

Entrez dans la pièce à côté de la tente et actionnez le levier, il vous ouvre les grilles qui font face à la tente. Empruntez cette nouvelle issue. C'est l'impasse, poussez la grosse caisse d'explosifs (j'insiste : poussez-la, ne la tirez pas) et Indy saute quasiment automatiquement dessus. Une séquence cinématique vous explique comment vous allez vous en sortir : en sautant sur l'un des camions. Une salle en bas contient des medikits si vous en avez besoin. Sauter sur le toit d'un camion n'est pas évident mais rassurez-vous, il en sort régulièrement. **(Indiana 09)**


Indiana 09

Votre périple en camion se termine dans une cour avec quatre gardes. Tirez sur les barils d'explosifs pour vous débarrasser d'eux. Il en reste un en hauteur. Introduisez-vous dans la pièce derrière les deux camions, grimpez sur la caisse et prenez le trésor caché dans une corniche. Continuez par la gauche et descendez les marches ainsi que le garde qui vous tirait dessus. Vous devriez récupérer un fusil sur son cadavre. Continuez à descendre l'escalier. Lorsque vous ne pouvez plus continuer, utilisez votre fouet, l'espèce de chose bidule rectangulaire au plafond. Descendez l'échelle et grimpez sur le mur à sa gauche. Vous arrivez au cœur de la base. **(Indiana 10)**

Indiana 10

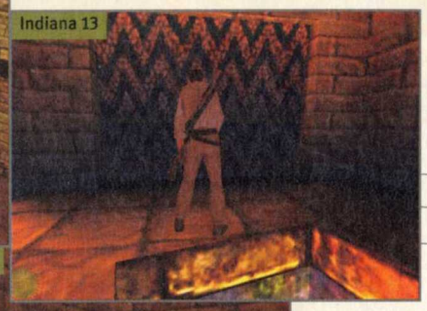

Indiana 11

Indiana 12

Dans un recoin sur votre droite, une grille dans une niche vous permet de voir un squelette en dessous. Allez tout droit ; après le croisement allez à droite et vous trouverez un trésor. Revenez en arrière, tournez à droite. Repérez une caisse sur laquelle il y a une lampe de bureau et passez dans la pièce à gauche de cette caisse. Tout de suite à droite dans un réduit, actionnez le levier d'un mécanisme mais sachez que dès que vous le ferez, des gardes vont arriver en nombre. **(Indiana 11)**

Entrez dans le passage le plus éloigné que vous avez ouvert (vous avez ouvert deux grilles, commencez par la plus grande), ramassez la trousse de soins et le medikit sur une caisse et revenez en arrière. Dirigez-vous vers la petite grille (en face de la brouette, à peu près) et tirez la caisse qui se trouve dans la petite pièce vers vous. Contournez-la et rampez pour passer par l'ouverture que vous avez mis à jour. Il y a de l'eau après quelques marches, c'est une sorte de mini labyrinthe, mais vous avez différents endroits où il est possible de reprendre de l'oxygène. Si vous avez l'option "brouillard" par défaut dans les options graphiques, décochez-la ne serait-ce que momentanément pour voir à une plus grande distance et mieux vous repérer sour l'eau. **(Indiana 12)**

Entrez dans l'eau, allez à gauche, descendez dans le deuxième sous-sol éclairé bleu nuit. Suivez le conduit qui se termine par un coude vers la gauche, au fond de celui-ci vous ramasserez un trésor supplémentaire. Faites demi-tour et remontez au premier sous-sol noyé. Tâchez d'explorer la zone entièrement pour récupérer quelques medikits mais surtout le deuxième trésor caché sous l'eau. Vous ne devriez pas tarder à trouver la sortie et l'air libre, enfin. **(Indiana 13)**

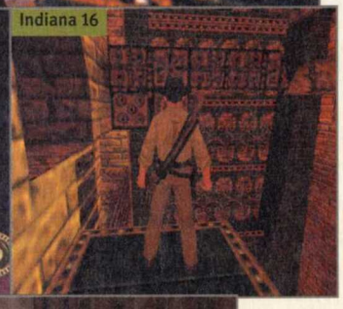

Indiana 13

Indiana 14

Allez à droite après être sorti de l'eau. Essayez d'ouvrir la porte. Un type de la CIA débarque et vous sauve. Il vous donne la clé pour passer. La salle est pleine de TNT. Reculez et tirez sur les barils ou les caisses. L'explosion crée un trou dans le sol, jetez-vous dedans. Plongez tout au fond du puits pour trouver un trésor. Remontez vers le haut du puits grâce aux blocs de rochers. **(Indiana 14)**

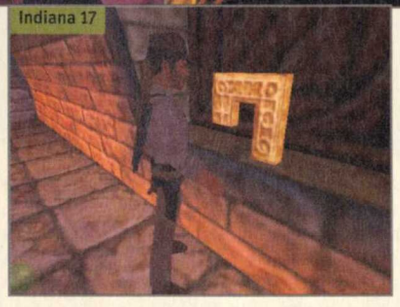
Indiana 15

Tirez vers vous le bloc de pierre sur lequel il y a une tête de vache, la dalle au sol se transforme alors en ascenseur et se met à descendre. Examinez la figure géométrique sur le mur. Vous devrez revenir y poser les morceaux d'un puzzle. Placez la pièce que vous a remise Sophia dans le mécanisme à rouages à l'opposé. Le bloc de pierre avec la vache s'élève et vous permet de vous hisser dessus pour atteindre une ouverture un peu plus haut. **(Indiana 15)**


Indiana 16

LA BIBLIOTHÈQUE DE NABUCHODONOSOR

Vous découvrez la bibliothèque de Nabuchodonosor (dont le nom est bien connu des amateurs de Champagne) mais attention, avant d'y descendre, il y a déjà deux araignées et deux scorpions dans la pièce. Grimpez à l'échelle jusqu'au bout. Arrivé dans la petite niche laissez-vous tomber sur le bloc de pierre qui dépasse du mur. Il ne s'agit pas de tirer le bloc avec la vache vers vous (ça ne marche pas) cette fois, mais de sauter du bloc vers l'une des niches qui l'encadrent afin d'en faire le tour et de le pousser vers l'extérieur. **(Indiana 16)**


Indiana 17

Avant de sauter sur le bloc que vous avez déplacé, fouillez les deux recoins pleins de toiles d'araignée, l'un d'entre eux contient une idole. Une fois sur le bloc, vous pouvez sauter et vous accrocher au pont brisé. À une extrémité du pont il y a un morceau de puzzle visible, à l'autre extrémité, un couloir en contient un autre, allez d'abord au couloir. **(Indiana 17)**

LES FIDÈLES DOIVENT S'AGENOUILLER

Le pont s'effondre. Sautez sur le bloc saillant sur la gauche en contrebas (vous avez intérêt à sauvegarder) et cueillez la pierre rouge qui se trouve dans une niche. De là, vous pouvez sauter sur la colonne au centre de la pièce et, ainsi, actionner le bouton qui est à son sommet en sautant dessus à pieds joints. De la colonne, vous êtes bien placé pour aller rejoindre le couloir à niches au même niveau. Vous trouverez encore une pierre rouge. Il est temps de ramper pour explorer le passage que vous venez d'ouvrir grâce à la colonne. Vous arrivez à genoux devant une statuette, dont vous vous emparez bien sûr. **(Indiana 18)**

Indiana 18

Indiana 19

Retournez dans la salle. Cette fois, avec les morceaux du pont qui s'est écroulé, vous pouvez atteindre un couloir piégé. Agenouillez-vous, car rappelez-vous, dans "La Dernière Croisade", seul le fidèle aura la vie sauve car il est humble et s'avance à genoux. Rampez donc et vous aurez la vie sauve. Vous dégottez le dernier morceau du puzzle, il est temps de rebrousser chemin. Revenez dans la salle du mécanisme et placez vos morceaux de puzzle sur le mur. **(Indiana 19)**

Indiana 20

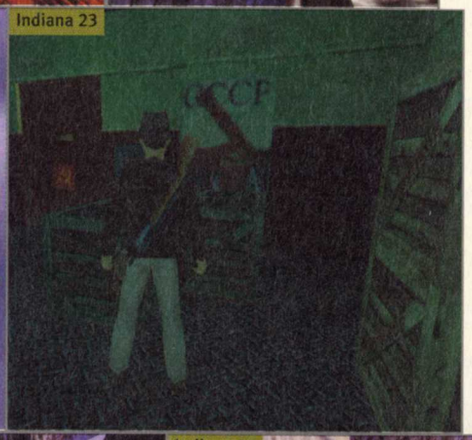
Allez dans la pièce cachée que vous venez d'ouvrir et prenez le dernier trésor et la dernière idole de ce niveau. Tirez le bloc de pierre jusqu'en dehors de la dalle sur laquelle elle repose, activez l'interrupteur de cet ascenseur. Vous remontez à la surface, donnez la statuette à l'agent de la CIA et vous partez illico pour le troisième niveau, la rivière du Tian Shan.

Indiana 21

LA RIVIÈRE DU TIAN SHAN

Après votre atterrissage en parachute, ne bougez pas. Regardez autour de vous, le premier trésor du niveau ainsi qu'une herbe médicinale, se trouvent dans une petite grotte à une dizaine de mètres. Descendez le couloir neigeux. Vous ne devriez pas tarder à rencontrer des loups. Vous ne pouvez pas les tuer mais si vous tirez en l'air ils s'enfuiront. S'ils vous mordent, ils vous feront très, très mal.
(Indiana 20)

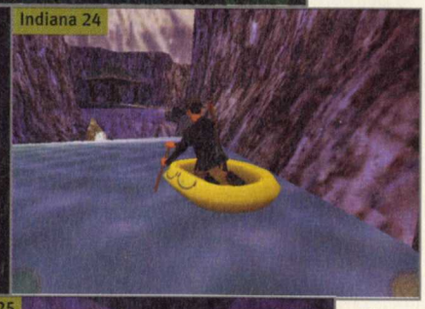
Indiana 22


Indiana 23

Petite parenthèse, dans ce niveau, vous devrez descendre une rivière à l'aide d'un bateau pneumatique. Grâce à Steve, notre attaché de presse masculin favori, j'ai découvert un nouveau bug dans le jeu. Vous n'avez pas besoin du canot pour descendre la rivière, la profondeur de l'eau est de dix centimètres environ et Indy, tel Jésus, marche parfaitement sur l'eau et s'avère bien plus maniable que le bateau. Si un patch est sorti, il est possible qu'il corrige ce bug mais si ce n'est pas le cas vous pouvez toujours essayer, dans la version française définitive, ça l'fait bien. Pour une fois qu'un bug se présente comme un avantage, autant en profiter, non ? Fin de la parenthèse et encore merci à Steve de chez Smith en Face. **(Indiana 21)**

Franchissez le ravin qui termine le chemin et ramassez le deuxième trésor. Sautez dans le ravin, vers la gauche pour profiter de la pente douce et éviter de tomber à pic. Grimpez sur les rochers près du pont pour sauter sur ce dernier. Suivez la direction prise par le camion jusqu'à ce que vous tombiez sur un panneau d'origine russe. Approchez-vous-en. C'est la frontière soviétique. Revenez sur vos pas et empruntez le petit passage sur la droite (il y a un sapin devant) en faisant gaffe au loup. Grimpez sur les rochers, vous arrivez en surplomb par rapport à la base gardée par de nombreux hommes. **(Indiana 22)**

Sautez sur la tour de garde. Descendez les deux niveaux, explorez la salle qui donne sur la rivière. Celle-ci comporte deux pièces dont les portes sont fermées. Montez dans le conduit d'aération pour y accéder. Vous récupérez le troisième trésor, un radeau gonflable, une trousse pour réparer les canots et un kit de survie dans les vestiaires. Dans la salle des vestiaires, appuyez sur les boutons à droite des armoires pour ouvrir la grille qui donne sur la rivière. **(Indiana 23)**


Indiana 24

Approchez-vous de l'eau, sélectionnez le radeau dans votre inventaire et il se gonflera automatiquement. Après le premier virage en pente des rapides, allez sous la cascade. Au fond d'une grotte il y a le quatrième trésor. Pour débarquer, collez-vous à la berge. Appuyez sur "Action" pour aborder la rive et dégonfler le radeau. Revenez en arrière et vous accosterez peu après avoir vu des constructions. **(Indiana 24)**

Indiana 25

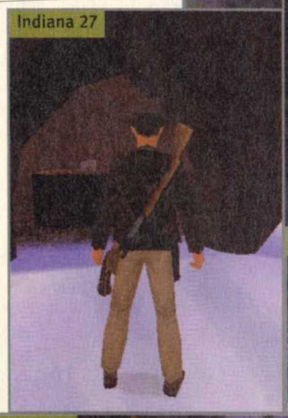
Suivez le chemin qui grimpe dans la montagne et sur la droite, contournez un rocher anodin pour repérer le cinquième trésor, des pièces d'argent.

INDIANA JONES

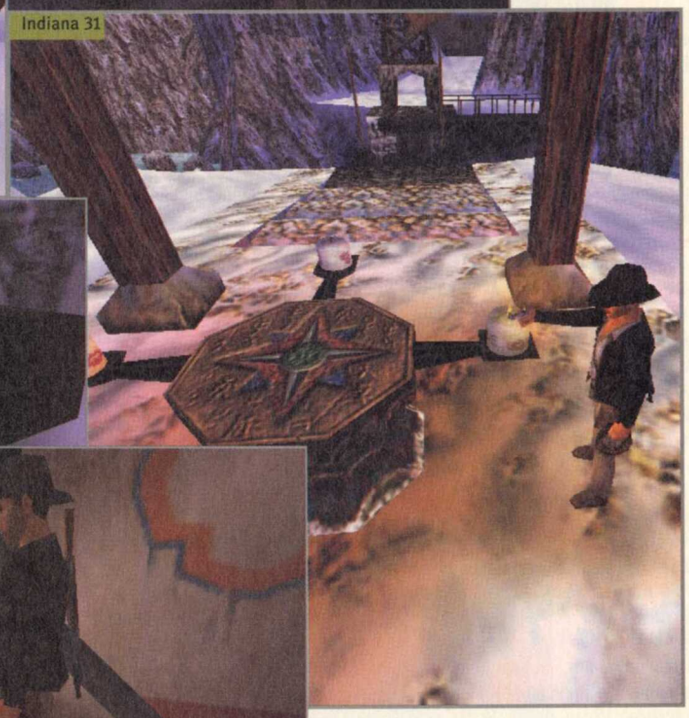
Après un petit pont suivi d'un kiosque, une arche sur la gauche donne sur un autre kiosque sous lequel trône un étrange chandelier à quatre branches. Vous allez devoir trouver quatre bougies et les fixer sur le chandelier afin de faire jaillir un pont pour traverser la rivière. **(Indiana 25)**

Repassez sous l'arche et allez tout droit. Suivez ce nouveau chemin et vous ne tarderez pas à découvrir une cabane gardée par deux hommes. À l'intérieur de cette dernière il y a un kit de survie et des kits illimités pour réparer les canots. Indy ne peut transporter que trois de ces kits au maximum. Sortez de la cabane et continuez votre route jusqu'à ce que vous repériez un ascenseur, c'est par là que vous remonterez mettre vos bougies un peu plus tard. Allez mettre votre bateau à l'eau et pagayez. La rivière comporte plusieurs embranchements. **(Indiana 26)**

Indiana 26


Indiana 27

Indiana 30


Indiana 31

Pour l'instant, allez toujours à droite à chaque carrefour. Arrêtez-vous dès que vous verrez une drôle de construction, un arbre gigantesque creusé au centre. À l'intérieur, prenez la première bougie. Derrière cette sorte de cabane, le sixième trésor vous attend sur une souche d'arbre. Continuez, votre périple aquatique se termine dans une grotte au pied de l'ascenseur qui vous permet de remonter à la surface. Vous n'avez plus qu'à placer votre première bougie sur le chandelier ou attendre d'avoir les quatre pour le faire, ça va plus vite. **(Indiana 27)**

Indiana 28

Indiana 29

Retournez à la rivière. Cette fois, tournez toujours à gauche à chaque carrefour, vous ne tarderez pas à voir une sorte de maison blanche, à l'intérieur de laquelle vous attend la deuxième bougie. Dès que vous la saisissez, deux araignées surgissent. Montez dans votre canot et continuez à descendre la rivière, cette fois prenez à droite là où la rivière se divise en deux. Vous verrez une sorte de passage comme celui d'une mine, étayé par des poutres en bois, à ce moment-là tournez vers la droite. Passez sous le pont en pierre et accostez sur la droite. Empruntez le passage dans la montagne, il permet de rejoindre le pont mais avant de traverser celui-ci, repérez une niche qui contient le septième trésor et des plantes médicinales. **(Indiana 28)**

Au bout du pont, vous entrez dans une pièce où fonctionne un gros mécanisme avec, en particulier, trois énormes pistons en bois qui montent et qui descendent. Sautez sur le piston le plus à droite en arrivant du pont. Tournez-vous vers là d'où vous venez, le pont et sautez vers le premier étage. Sautez sur le piston central et de là vers le premier étage sur la portion de plancher qui est à gauche des barriques. Sautez la brèche dans le plancher et engouffrez-vous dans l'ouverture à droite qui mène à un escalier. Ce dernier mène à un autel dans un recoin, où vous récupérez une bougie. **(Indiana 29)**

Près du haut des marches il y a deux niches, sautez sur celle de droite (lorsqu'on descend les marches) et prenez le trésor qui s'y cache. Si vous n'arrivez pas à vous accrocher à ces niches, vous pouvez utiliser votre fouet comme corde en le lancant sur la poutre en bois au plafond de l'escalier entre les niches en question.

Retournez dans la salle. Sautez encore une fois sur ce qui reste du plancher pour rejoindre une dernière niche juste au-dessus de la roue à aube. Vous y trouverez une idole. Retournez dans la rivière soit à l'aide du canot soit à pied et repérez un passage à droite de la roue à aubes, il mène au dernier trésor, une gemme bleue. Suivez le courant et vous arriverez de nouveau au pied de l'ascenseur qui vous ramène au point de départ. **(Indiana 30)**

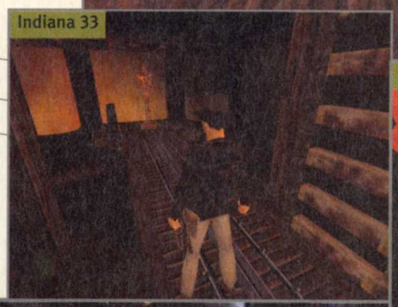
Pour la quatrième et dernière bougie, prenez d'abord à gauche puis à droite (là où on voit deux constructions, une bleue et une orange, toutes deux bâties contre une falaise) aux intersections. Vous découvrirez une tour blanche au toit couvert de neige. Un escalier sur la gauche de cette tour permet d'y accéder mais la porte est fermée. Au pied de la tour il y a une fenêtre avec un vitrail. Tirez dessus pour le briser, entrez par la fenêtre et actionnez le levier à l'intérieur. Remontez les escaliers et hop, vous avez la dernière bougie. **(Indiana 31)**

Descendez la rivière jusqu'à l'ascenseur, remontez à la surface. Allez placer vos bougies sur le chandelier en forme de rose des vents et allumez-les à l'aide du briquet, le pont se met alors en place et vous pouvez traverser.

SUR WWW.LOISIR.NET, PAS DE CHEVAUX DE TROIE, MAIS BIENTÔT PLEIN-PLEIN-PLEIN DE MP3 !

LE SANCTUAIRE DE SHAMBALA

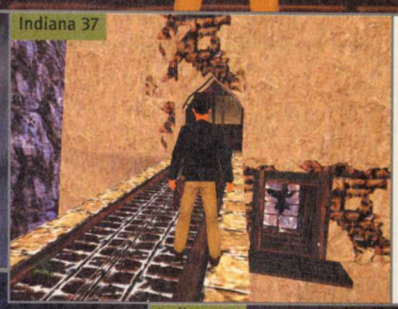
Indiana 32

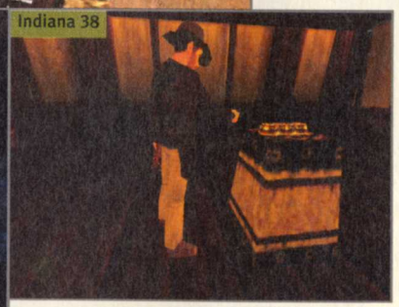

Indiana 33

Indiana 34

Indiana 35

Indiana 36


Indiana 37


Indiana 38

Grimpez sur la mezzanine, montez sur un plateau et sautez sur la mezzanine d'en face. Actionnez l'interrupteur, une échelle tombe, grimpez-y.
Vous arrivez sur un toit et au pied du monastère de Shambala. Pas question d'emprunter la porte principale. Faites attention au loup dans la cour en vous dirigeant vers la gauche de l'entrée. Accrochez-vous et grimpez sur la corniche. Tournez-vous et laissez-vous descendre (il faut faire marcher Indy à reculons et, arrivé au bord, il se laisse tomber et s'accroche) pour dénicher le premier trésor du niveau. **(Indiana 32)**

Grimpez au mur en utilisant la partie où il est dénudé, là où les briques sont visibles. Vous débarquez au sommet d'une tour. Faites-en le tour, et laissez-vous tomber par l'échelle qui ferme un trou dans le sol. L'intérieur de la tour est un peu le même que celui de celle qui menait au sanctuaire, le plancher est rompu à tous les étages. Il y a une statue sur un rail, mais pas moyen de la bouger pour le moment. **(Indiana 33)**

Descendez au rez-de-chaussée. Vous devez mettre en route l'horloge mais pour l'instant, allez à gauche du visage peint sur le muret et sautez dans un trou. Avancez, traversez la pièce remplie par le mécanisme de l'horloge, vous arriverez dans une grande salle où coule une rivière. Sautez sur les roches à droite des plates-formes pour vous laisser glisser en douceur jusqu'au sol et faites gaffe en atterrissant, des créatures de glace, comme celle que vous avez vue précédemment s'enfuir, vous attendent. Poussez le bloc de pierre (il se trouve à droite de la grosse roue en bois) en direction de la rivière et les rouages se mettent à fonctionner. **(Indiana 34)**

Vous devez remonter par l'ensemble de niches en bois la plus proche du bloc de pierre. Vous ne tarderez pas à être coincé, levez les yeux, une poutre vous permet de lancer votre fouet pour grimper d'un niveau. De là, prenez votre élan pour sauter sur la plate-forme mobile, je sais, ça commence à devenir péchu dans ce niveau et Indy a tendance à glisser si vous n'atterrissez pas pile-poil sur le carré. De cette plate-forme, vous pouvez atteindre une herbe médicinale sur une corniche dans le mur près d'un squelette. Sinon, montez jusqu'à la deuxième plate-forme, de celle-là vous pourrez sauter sur la niche éclairée à gauche pour trouver un trésor, une gemme bleue. Remontez sur la plate-forme mobile et sautez vers la sortie. **(Indiana 35)**

Retournez dans la salle du mécanisme de la tour de l'horloge. Tirez le bloc surmonté d'un rouage pour l'éloigner de la fenêtre et faire le lien entre deux autres pièces. Remontez à la salle de l'horloge. Dirigez-vous vers la porte au rez-de-chaussée, actionnez l'interrupteur pour l'ouvrir. Il manque un pont pour passer dans un autre bâtiment mais retournez-vous et laissez-vous tomber au bord du pas de la porte et vous trouverez un trésor.
Retournez dans la pièce. Grimpez au dernier niveau sous le toit. Actionnez l'interrupteur dans le mur sur qui fait face à celui du levier (avec le dessin de la statue peint derrière) et un pont vous permettra d'accéder à un nouveau levier. **(Indiana 36)**

Revenez dans la pièce principale et repérez la pierre rouge qui dort dans un recoin au même niveau que l'interrupteur.
Actionnez le levier avec la figure de la statue, celle-ci se mettra à tourner. Allez au niveau de la statue (il faut utiliser le fouet sur une poutre à un moment donné) et avancez sur le pont qui est accessible maintenant que vous avez ouvert la grille. En marchant sur le pont qui mène à une autre construction, repérez une fenêtre sur la droite un peu plus bas. Sautez sur l'encadrement, sans louper votre coup parce que sinon... Cassez la fenêtre et entrez. Desendez au niveau de la cloche. Actionnez le levier à proximité, il débloque toutes les échelles du coin. Grimpez au sommet de l'immeuble. Bougez le levier et la cloche sera remontée du fond. Descendez chercher votre cinquième trésor à l'emplacement de la cloche lorsqu'elle était en bas. **(Indiana 37)**

Retournez à la tour de l'horloge et faites fonctionner le levier avec la statuette dessinée derrière. Allez à la tour de la cloche, à gauche en arrivant par le pont, actionnez le levier dans le mur, cette fois la statuette tourne, traverse le pont et vient frapper la cloche. Une sorte de vieille magicienne apparaît et vous donne une clé. Descendez tout en bas de la tour de l'horloge. Allez à droite du visage

et utilisez votre clé sur la serrure à côté de la grille.
Vous êtes maintenant dans le bâtiment principal. Empruntez le passage à droite toute en arrivant dans la salle. Explorez bien cette zone pour trouver le sixième trésor, le sceau du monastère et des herbes médicinales. Le septième trésor est caché sur une passerelle accessible en montant sur le lit de la chambre dans laquelle se trouve la porte de celle où vous avez trouvé le sceau du monastère. Entre-temps, les Russes ont débarqué dans la place. **(Indiana 38)**

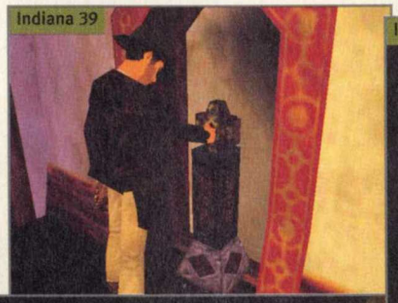
Retournez dans la salle des deux cascades. Hissez-vous jusqu'à la statue. Faites tourner cette dernière dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à deux reprises. Vous ouvrez ainsi une porte dans le piédestal. Allez-y mais avant de sauter dans le trou juste après la porte, allez prendre une idole dans un recoin sur la droite, en étant prêt à faire un bond en arrière dès que vous l'aurez prise, car à cet instant, le sol se dérobera sous vos pieds. **(Indiana 39)**

Sautez dans le trou et avancez dans le tunnel. Tuez l'araignée, et rampez au niveau des dalles à tête de mort, sous peine d'attraper un sacré mal de crâne. Deux créatures de glace vont vous embêter un peu après. Montez à l'échelle. Avant de monter dans l'ascenseur, repérez un passage derrière lui. Employez votre fouet sur une poutre pour vous y rendre. Indy a raison, ça sent le piège. Faites tomber l'idole à distance à l'aide de votre fouet et vous pourrez alors la ramasser en évitant de vous manger une roue en pierre.
Retournez dans la salle et montez dans l'ascenseur.
Ouvrez la porte en placant le sceau du monastère dans la serrure et entrez. **(Indiana 40)**

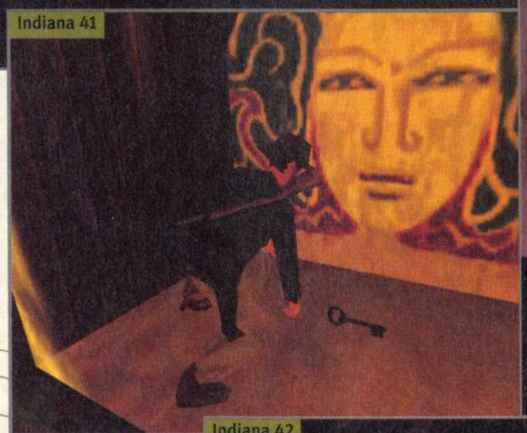
Sautez sur la poutre en bas à droite en entrant.
Continuez sur le mur de droite sans trop vous attarder, une poutre tombe. Celle qui est la plus proche du balcon que vous voulez atteindre donne accès à un passage au fond duquel se trouve une clé dans une niche située en hauteur. Revenez dans la salle au balcon. Arrêtez-vous sur la première poutre en sortant du passage et lisez attentivement ce qui suit. **(Indiana 41)**
Le balcon est sur votre droite, tournez Indy dans le sens contraire des aiguilles d'une montre de manière à ce qu'il se suspende sur le côté droit de la poutre. Laissez-vous tomber sur la poutre d'en dessous et montez sur sa partie supérieure. Sautez de l'autre côté de la salle sur la poutre en face. De là, vous n'avez plus qu'à monter aux deux dernières poutres pour accéder au balcon. Avant d'y être, pendant que vous êtes sur la poutre la plus proche de ce dernier, poussez le bloc inséré dans le mur. Il vous donne accès au dixième trésor, un lingot d'argent. Tirez maintenant le bloc au maximum. Grimpez dessus et vous accèderez au balcon. Une grille tombe mais vous avez la clé. Prenez la plante et sortez de la salle en vous laissant tomber dans l'eau. Vous êtes emporté par le courant en bas, faites en sorte de monter sur le ponton en bois qui sépare le courant en deux. Tournez-vous et laissez-vous tomber dans un recoin où se cache une herbe médicinale. Laissez-vous descendre encore et vous arrivez dans la salle de l'ascenseur. **(Indiana 42)**

Revenez à la salle de la statue. Placez-vous devant cette statue et grimpez sur la grande poutre transversale. De là, sautez sur la plate-forme où l'on voit un bouton, pour l'actionner.
Revenez sur la poutre et sautez cette fois-ci sur la plate-forme opposée, où vous venez de débloquer une échelle. Montez sur cette dernière afin de pouvoir débarquer au grenier.
Il y a une salle accessible en haut des marches qui ne contient rien et une autre fermée. Regardez à travers la fenêtre de celle qui est fermée. On y voit un lustre.
Baladez-vous dans cette zone, la voix d'Indy vous dira que vous ne pouvez pas passer par la porte mais que la fenêtre à l'intérieur de la pièce est accessible de l'extérieur. Tirez dessus à travers la fenêtre pour briser les vitres. **(Indiana 43)**

Allez à la bibliothèque au bout du couloir, shootez le garde qui vous tire dessus depuis le toit d'en face. Mettez-vous dans l'encadrement de la fenêtre, puis laissez-vous suspendre par les mains. Maintenant, dirigez-vous vers la droite, en étant toujours accroché par


Indiana 39

Indiana 40


Indiana 41

Indiana 42

Indiana 43

Indiana 44

Indiana 45

les mains à la corniche, jusqu'à ce que vous aperçeviez une nouvelle fenêtre, celle que vous convoitiez. Hissez-vous dessus et entrez dans la pièce. **(Indiana 44)**

Mettez votre plante sur le lustre et il descendra. Faites de même par les escaliers. Sautez sur la poutre centrale de la salle aux cascades. Entre les deux petites plates-formes que vous avez atteintes tout à l'heure, il y en a une troisième placée sous un volet de fer fermé. Utilisez votre fouet sur la barre en bois qui tient le chandelier, vous tombez sur cette plate-forme qui active l'ouverture du volet de fer. La lumière jaillit dans la pièce et votre plante grandit immédiatement. Prenez-la, remontez au sommet de la tour de l'horloge et traversez le pont pour la donner à la vieille dame. La vieille magicienne se transforme en jeune et fraîche donzelle puis vous ouvre la porte vers le monde de glace. **(Indiana 45)**

Indiana 46

LE MONSTRE DE GLACE

Avant de vous jeter dans le toboggan qui mène au monde de glace, sachez que vous allez affronter votre premier boss de fin de niveau, un monstre tout de glace. Vous atterrissez face à lui et ce salopard est d'une rapidité déconcertante. Comme les pavillons dans cet endroit n'ont pas de toit, le streum en profite pour se poster sur le plafond de la grotte et vous canarder d'en haut. Le seul moyen de souffler un peu, c'est de se mettre dans l'encadrement d'une porte. **(Indiana 46)**

Indiana 47

Indiana 49

Indiana 48

Vous devez monter au sommet de la grotte pour récupérer votre première pièce de la Machine Infernale, vous en aurez besoin pour tuer le monstre.

Commencez par entrer dans le premier pavillon à gauche en arrivant dans la grotte. Arrivé en haut de la rampe enneigée, tirez le bloc de pierre enchassé dans le mur, vous libérez ainsi un passage ailleurs. Foncez vers le pavillon à l'opposé, au fond à droite en arrivant dans la grotte. Grimpez les escaliers sans vous arrêter (les marches s'effondrent), franchissez un pont continuez votre chemin et sautez par-dessus le pont brisé. Vous arrivez dans un pavillon où se trouve une statue monumentale en contrebas. Sautez sur les deux corniches rocheuses à droite, lancez votre fouet sur la gargouille et vous arriverez devant la pièce de l'Urgon. Sautez le précipice pour atteindre la porte et actionnez l'interrupteur. Dans un hâlo verdâtre, l'Urgon attend sagement dans une niche. **(Indiana 47)**

Pour tuer le monstre, vous devez utiliser l'Urgon sur lui et, pour cela, être très rapproché. Dès que vous employez l'Urgon, reculez vivement (en faisant une roulade arrière, c'est le mieux) et n'oubliez pas que celui-ci doit être chargé, si vous tirez avec alors que ce n'est pas le cas, vous encaisserez des dégâts. Faites feu trois fois et vous viendrez à bout du monstre de glace. Pour sortir de la grotte, employez l'Urgon sur le bloc de glace qui bloque le passage entre deux pavillons. **(Indiana 48)**

LE LAGON DE PALAWAN

La jeune femme vous ouvre une porte vers une île du Pacifique où va se poursuivre votre quête. Vous débarquez sur une plage, faites demi-tour sur vous-même et empruntez le passage dans la roche. Arrivé à la fosse, jetez votre fouet sur une liane qui pendouille au plafond pour traverser. De l'autre côté, un varan vous attend. Il y a un kit de survie près de la tente, une machette près d'un squelette et un trésor derrière une caisse. Revenez sur la plage et allez à droite. **(Indiana 49)**

Utilisez votre machette sur la toile d'araignée, faites gaffe à la propriétaire mécontente. Tuez le varan. Sur la falaise, un rideau de feuillage masque une caverne. Utilisez la machette pour passer et prenez la pelle à l'intérieur. Revenez sur le chemin dehors. Avancez et Indy dira "il y a quelque chose ici", employez alors la pelle pour creuser le sol. Prenez l'idole.

Retournez vers la plage. Lorsque vous serez de nouveau dans le passage où vous avez tué l'araignée, repérez un pan de mur craquelé sur la gauche. Faites-le sauter à l'aide de votre Urgon et récupérez un trésor. Un fois sur la plage, traversez le bras de mer en allant tout droit. Éloignez les poissons et autres requins à l'aide de la machette, mais n'oubliez pas de la rengainer pour remonter sur le rivage. Tuez le varan et prenez le trésor qui se trouve derrière le plus gros rocher de la plage. **(Indiana 50)**

Indiana 50

LA CROISIÈRE S'AMUSE

Entrez à coups de machette dans le passage un peu plus loin et tuez les araignées. Avant de nager vers l'arrière du bateau, repérez la torpille derrière le rocher sur la droite, il vous faut un détonateur pour la faire exploser. Plongez sous l'eau et faites le tour du bateau dans le sens des aiguilles d'une montre, vous ne tarderez pas à aperçevoir un trou dans la coque et un trésor à l'intérieur. Montez sur le bateau par l'arrière et allez vers l'avant. Au pied de la grue, dans une caisse, vous trouvez le détonateur. **(Indiana 51)**

Retournez à la torpille sur la plage. Fixez le détonateur dans l'orifice. La torpille part faire un énorme trou dans le flanc du bateau. Passez par cette nouvelle issue et avant de monter prendre de l'air au plafond, allez chercher le marteau rouillé dans la pièce éclairée en rouge. L'autre issue est un dédale sans poche d'air. À partir du moment où vous quittez la cale où vous êtes allez tout droit, la deuxième à droite est une sorte de coude où vous trouvez un trésor. **(Indiana 52)**

Revenez donc à la première à gauche. Nagez tout droit. Tournez à gauche, prenez la première à gauche. Nagez tout droit et au bout allez à droite, tournez encore à droite tout de suite. Allez immédiatement à gauche. Il y a une sorte d'échelle sur la paroi de ce conduit qui se termine par une écoutille fermée par un cadenas. Utilisez votre marteau rouillé sur le cadenas et prenez un peu d'air frais sur le pont. Ce n'est pas la peine de remonter tout de suite, tout ça c'était pour vous éviter la noyade. Replongez dans l'écoutille. Allez trois fois à droite et vers le sol vous verrez une issue vers une deuxième cale. Allez tout au bout de celle-ci et prenez la clé à l'intérieur d'une caisse. Remontez sur le pont par l'écoutille (trois fois à gauche en sortant de la cale). **(Indiana 53)**

Faites le tour du pont et montez les quelques marches qui mènent à une porte fermée. Utilisez la clé trouvée sous l'eau et vous entrerez dans la cabine. Prenez la manivelle appartenant à la grue, sur le mur de gauche et explorer le reste de la zone pour récupérer un kit de survie et un trésor. Revenez sur le pont vers l'avant du bateau. Placez la manivelle dans le boîtier au pied de la grue et actionnez-la. Montez sur la caisse à l'aide de la planche et lancez votre fouet sur la poulie de la grue pour atteindre la rive. Creusez le sol entre les deux totems. Vous mettez à jour un bouton. Montez dessus pour l'activer, il ouvre une grotte sous-marine secrète, ailleurs, à proximité de l'endroit où vous avez démarré le niveau. **(Indiana 54)**

Retournez sur la plage de la torpille. Passez par le tunnel dans la falaise et vous êtes de retour devant le bras de mer. Soit vous allez tout à fait à droite de la plage pour aller chercher un trésor très bien gardé au fond de l'eau, dans ce cas, il faut repérer un tunnel dont l'entrée est carrée, aller au bout et remonter vers la surface pour déboucher dans une petite caverne où se trouve une idole. Soit vous plongez pour aller vers la gauche, vers l'avion écrasé dans le fond. Servez-vous de votre marteau pour détacher une pale de l'hélice.
Nagez un bon moment dans la direction du nez de l'avion et vous verrez l'entrée de la grotte secrète, signalée par deux totems. Utilisez votre hélice pour ouvrir la porte. **(Indiana 55)**

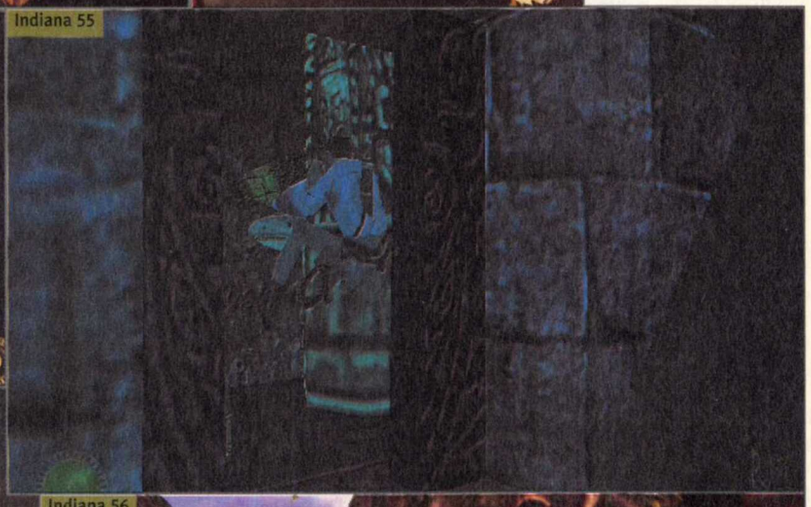
Une fois dans ce qui est en fait un temple noyé, plongez vers le fond à droite et actionnez l'interrupteur, vous ouvrez alors une porte qui donne vers la surface. Prenez un peu d'air et replongez dans le temple pour trouver un trésor à l'opposé de l'interrupteur de l'autre côté des marches.

La sortie du temple sous-marin vous mène à un lagon. Traversez-le à la nage. Au bout à gauche, il y a une porte fermée, allez à droite dans le passage rocheux. Après quelques marches, sur la droite derrière une colonne effondrée, vous trouverez un trésor. Grimpez sur les marches, accrochez-vous au bord de la corniche et grimpez jusqu'au sommet de la salle en allant vers la droite et en restant suspendu par les mains. Vous arriverez dans un défilé de verdure au bout duquel vous trouverez un totem. Activez l'interrupteur sous sa tête et vous ouvrirez la porte du lagon. Franchissez-la et vous finirez ce niveau. **(Indiana 56)**

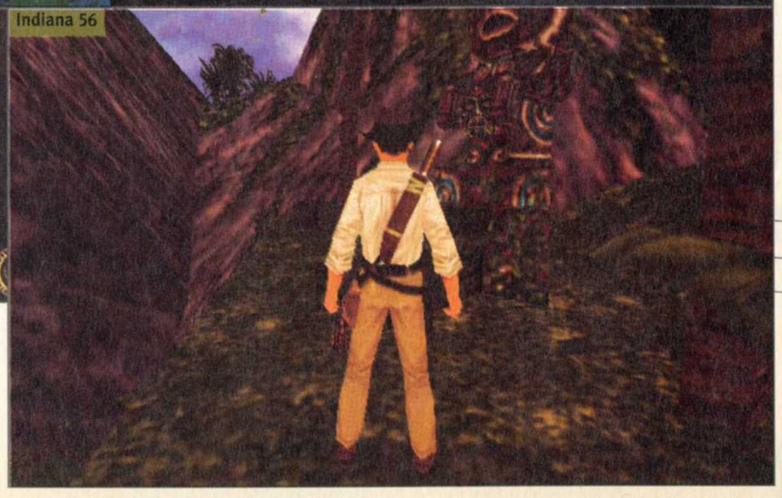
Indiana 51

Indiana 54

Indiana 52


Indiana 55

Indiana 53


Indiana 56

LE VOLCAN DE PALAWAN

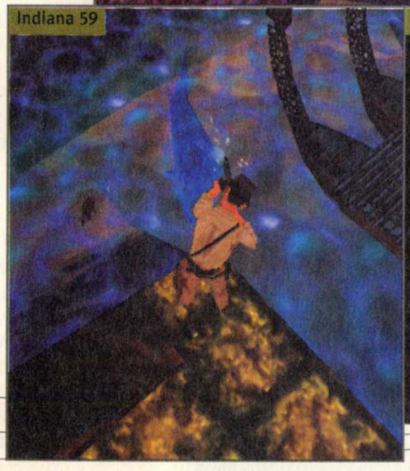
Prenez le medikit qui se trouve dans la petite vasque où il n'y a presque plus d'eau sur la droite. Allez de l'autre côté, tirez le bloc de pierre pour le placer près de la torche et montez sur l'un puis sur l'autre. Utilisez votre fouet sur la poutre. Repérez des craquelures dans le mur de la plate-forme sur laquelle vous atterrissez et utilisez la pièce d'Urgon dessus. Entrez dans le passage.
Grimpez à l'échelle. Allez à gauche au carrefour. Prenez le trésor et revenez sur vos pas. Glissez sur la pente un peu plus loin. Continuez votre route, vous ne tarderez pas à arriver dans une salle pleine d'eau. Nagez vers la gauche, tout au fond derrière le ponton aux deux torches il y a un endroit pour revenir sur la terre ferme. **(Indiana 57)**

Indiana 57

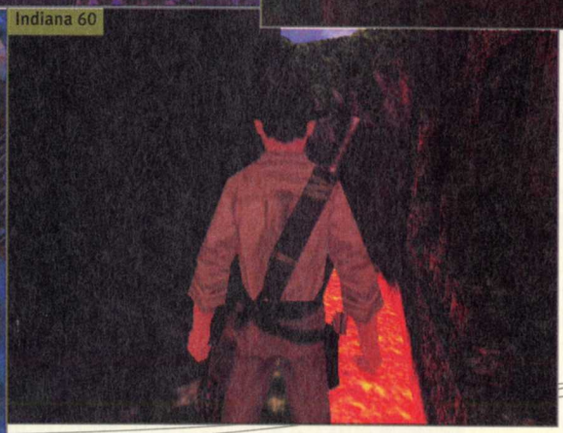
Sautez dans le trou à proximité, après quelques brasses il y a un couloir et une salle remplie de lave. Sautez sur le bloc de pierre tout de suite à gauche en évitant les éruptions de lave. Allez de bloc en bloc à l'autre bout de la salle. Utilisez votre fouet pour atteindre le dernier bloc et avancez immédiatement pour éviter un rocher déboulant. qui fracasse le mur à côté de vous. **(Indiana 58)**

Indiana 58

Entrez dans le passage d'où venait le rocher. Prenez le trésor sur l'autel. Revenez sur vos pas, entrez dans l'issue crée par le rocher, et prenez un autre trésor dans la petite pièce. Sautez dans le trou, actionnez l'interrupteur devant vous. La barge est mise à flot et la grille d'une grotte souterraine s'ouvre, ainsi que la porte à côté de vous. Allez prendre encore un trésor, décidément ils sont très rapprochés, dans une niche à droite.
Continuez par là jusqu'au ponton et sautez dans l'eau.
Revenez vite au ponton où vous avez plongé dans le trou tout à l'heure. Prenez la clé dans la barge, revenez sur le ponton et profitez-en pour tuer les requins qui rôdent. **(Indiana 59)**


Indiana 59

Sautez dans l'eau, nagez vers les rochers pointus. Entrez dans le conduit sous-marin. Sortez de l'eau et continuez votre progression jusqu'au canyon de lave. Sautez de l'autre côté du canyon, tirez un premier bloc de pierre rouge pour vous hisser dessus. Peu après vous serez entre deux autres blocs. Le deuxième doit être tiré vers l'entrée du canyon à fond. Le troisième également. Vous pouvez alors passer. N'allez pas tout de suite dans l'alcôve où il y a l'échelle. Faites-demi-tour, sautez vers le bloc en face en hauteur. Retournez-vous sautez en face vers le bloc de pierre rouge. Passez de l'autre côté et poussez celui-ci. Vous pouvez sauter sur le pilier le plus proche de la fenêtre tant convoitée qui est gardée par des araignées. Un bouton plus loin, actionnez la porte de la salle pleine d'eau. Sautez dans l'eau et allez-y. Il y a une seconde porte, utilisez la clé de la barge sur la serrure à gauche et vous pourrez passer. **(Indiana 60)**


Indiana 60

Vous êtes dans une grande salle qui a l'air complexe au premier abord. En haut à droite c'est la sortie pour tout à l'heure, en haut à gauche, au-dessus du torrent de lave, c'est la cabine d'où vous actionnez l'ouverture de la porte. Mais lorsque vous le ferez, la lave envahira le sol de la salle et le plancher qui vous relie de la façon la plus proche vers la porte, s'effondrera. Vous devez avant toute chose placer les deux blocs de pierre mobiles sur les emplacements marqués au sol à proximité de chacun d'eux. Allez actionner le bouton. Sortez de la cabine, allez prendre le trésor dans la niche à la lumière verte pendant que vous êtes de ce côté de la salle. Sautez sur le premier bloc de pierre qui dépasse de la lave, puis sur la plate-forme centrale et enfin sur le deuxième bloc de pierre, vous n'aurez aucune difficulté à arriver à la porte de sortie grâce aux échelles et aux plates-formes. **(Indiana 61)**

EN MARS, NE SOIS PAS À LA MASSE : CONNECTE-TOI SUR WWW.LOISIR.NET !

Indiana 61

La porte se ferme derrière vous, Indy s'arrête et est inquiet. Rampez pour passer le couloir où les têtes dans le mur vous crachent des fléchettes. Vous arrivez près d'un ensemble de matériel russe. Prenez le kit de survie et la mitraillette sur une caisse. Grimpez à l'échelle pour retrouver Sophia.
Sophia se fait immédiatement enlever. Ensuite, un paquet de Russes vous tombent dessus. Allez dans la pièce de droite prendre des médicaments et un medikit. Plus loin, vous arrivez dans une salle avec une coulée de lave et une grande statue.

Allez à droite, rampez sous le gigantesque gong et poussez le bloc de pierre derrière. Il révèle une niche sur la gauche où il y a un trésor. **(Indiana 62)**

Revenez dans la salle, traversez-la pour aller dans le passage, au bout duquel vous actionnez l'interrupteur d'un monte-charges. Il descend avec quatre gardes dessus. L'un de mes gardes s'est jeté dans la lave, tiens, sans doute l'émotion. Montez à la surface à l'aide du monte-charges. Vous êtes chaudement accueilli. Allez vers les caisses où étaient les gardes et sur la droite, cassez le bloc rocheux coloré à l'aide de votre pièce d'Urgon. Entrez, utilisez votre fouet pour grimper vers le haut. Prenez le trésor et retournez dehors. **(Indiana 63)**

Indiana 62

Sautez par-dessus le torrent de lave et descendez vers le passage en bas dans la montagne. Il y a encore cinq gardes mais vous pouvez faire sauter un tonneau de poudre.
Dans cette sorte de camp, vous trouverez une mitraillette et des grenades ainsi qu'une clé, parfaitement invisible sur la gauche de la table à dessin où vous prenez les grenades.

Indiana 63

À gauche de l'escalier, il y a un bloc à tirer, mais il faut d'abord trancher les feuillages qui le masquent à la machette. Faites-le sortir du mur et montez dessus. Il vous permet d'accéder à une zone du mur où vous pouvez grimper pour atteindre une niche en haut à droite. Non, à l'intérieur il n'y a pas de trésor pour une fois, mais un interrupteur qui va vous permettre d'ouvrir la porte dans le campement. **(Indiana 64)**

Indiana 64

Franchissez cette dernière et prenez le trésor à l'intérieur. Retournez maintenant à la salle du gong et de la statue.
Mettez-vous à droite de la statue, à côté de la porte. Lancez votre fouet sur le bras de la statue et la porte s'ouvrira. Le couloir se termine sur une salle avec une porte commandée par un bouton sur la gauche. Elle s'ouvre mais pas assez longtemps hélas. Passez de l'autre côté du pont brisé. Montez vers la cascade de lave, il y a une faille et une corniche pour vous accrocher. **(Indiana 65)**

Indiana 65

Empruntez le tunnel rempli de lave en sautant de plateau en plateau et entrez dans un autre tunnel plus court qui se termine par un trou. En dessous il y a un garde. Utilisez votre clé pour libérer Sophia. Suivez cette dernière. Allez la rejoindre dans la pièce au pont brisé avec l'interrupteur. Parlez-lui, elle s'occupera du bouton pendant que vous traversez le pont avec votre fouet.

Arrivé dans votre nouvelle salle, sautez sur la plate-forme à gauche en entrant. Montez sur le bloc, sautez par-dessus la lave. Vous trouvez un kit de survie et un mur à faire sauter. Vous débouchez sur une impasse. Poussez les trois premières caisses vers le mur que vous avez cassé et la quatrième s'ouvrira. Il faut ramper pour attraper la pièce mécanique à l'intérieur. Revenez dans la salle précédente. Marchez sur le ponton et allez prendre un trésor sous la rampe de l'escalier.
Cassez le mur à gauche après l'arcade mais sachez que ce passage est risqué et optionnel, vous pouvez finir le niveau en continuant votre route. **(Indiana 66)**

Indiana 66

Si toutefois vous voulez passer par là, courez pour pour grimper sur le pilier central, le sol s'effondre mais il y a un petit rebord. Sautez sur le pilier voisin pour prendre l'idole et revenez sur celui-où vous êtes. Laissez-vous tomber sur le rebord, faites-en le tour et appuyez sur le bouton. Des blocs sortiront du mur et vous permettront de sortir de la salle grâce à une plate-forme qui apparaît sous une fenêtre. **(Indiana 67)**

Indiana 67

Poussez le bloc et faites sauter le mur dans la niche à l'aide de l'Urgon. Faites gaffe, le couloir en dessous est truffé de lance-flèchettes, lancez plutôt votre fouet sur la poutre pour passer. Des gardes patrouillent la salle. Allez vers le téléphérique. Poussez la caisse vers la cabine, montez des-

sus et placez la pièce mécanique que vous avez trouvée peu avant. Montez vite dans le téléphérique, il a un distributeur automatique de gardes qui va se mettre en route et c'est bien moins sympa qu'un multiball au flip.
Ouvrez la porte et votre périple dans le volcan s'arrête ici.

LE TEMPLE DE PALAWAN

Ce niveau est rempli de monstres de pierre. Allez derrière le pilier et vous rencontrerez le premier spécimen. Vous pouvez les faire exploser avec l'Urgon. Sautez par-dessus la lave à droite pour sortir de la zone. Arrivé dans une nouvelle salle, sautez sur les plates-formes en allant vers la gauche pour vous réfugier à droite de la cascade de lave. À cet endroit, vous pourrez faire sauter le mur un peu plus tard. Continuez jusqu'à la berge suivante, montez à l'échelle. Entrez dans le tunnel et sautez par-dessus la crevasse. Descendez au fond, continuez vers une dernière salle. Tuez les araignées, le monstre et prenez la clé près du squelette. Revenez à la salle aux plates-formes mobiles et faites cette fois-ci sauter le mur. **(Indiana 68)**

Attention aux monstres tapis dans l'obscurité. Il y a des herbes médicinales sur la gauche après la lave. Allez au fond de la salle. Sous un escalier à droite au pied du mur vous pouvez ramper pour vous en sortir. Allez au bout du tunnel et mettez la "clé du requin" dans la serrure à droite de la porte. Prenez la statuette sur le bloc de pierre, montez immédiatement sur celui-ci et lancez votre fouet comme une corde vers le haut. Grimpez au fouet pour échapper au rocher qui déboule dès que vous prenez la statuette.
Montez la pente et passez par l'endroit d'où partait le rocher. Laissez-vous descendre dans la petite pièce aux monstres, sautez par-dessus le torrent et vous revenez dans la salle aux plates-formes mobiles. **(Indiana 69)**

Allez en face et placez votre statuette en bas à droite de la porte pour l'ouvrir. Dans la nouvelle pièce, prenez le trésor à droite des escaliers. Montez ces derniers, vous arriverez en extérieur. À gauche avant le pont en lianes, prenez les herbes médicinales. Grimpez à l'échelle, tuez le varan. Allez sur le pont coupé, sautez pour vous accrocher au petit morceau qui reste et laissez-vous tomber sur celui d'en dessous. Allez sur l'îlot au bout du pont, ne prenez pas le suivant mais tournez-vous et sautez sur le plateau de verdure le plus proche. Grimpez à l'échelle et tuez les varans. Répétez ces deux opérations un peu plus loin. **(Indiana 70)**
Arrivé au lac, prenez les plantes sur la droite et sautez dans l'eau. Suivez le cours d'eau, après la cascade, il y a des piranhas, sortez vite de l'eau et montez à l'échelle puis à la suivante pour vous retrouver devant le temple des singes. Le pont à côté est brisé, vous pouvez couper la liane qui le retient à droite, il s'effondre mais il forme une échelle pour atteindre la grotte en dessous par contre, vous ne pouvez plus passer. Descendez du plateau et allez dans la construction en face, c'est l'entrée d'une grotte pleine de pièges et d'araignées. **(Indiana 71)**

Allez d'abord tout droit en haut de l'échelle. Prenez le trésor près du squelette et revenez sur vos pas pour prendre à gauche. Montez à l'échelle à gauche de l'eau. Montez quelques blocs et allez à droite. Crevez la toile d'araignée pour prendre un trésor. Revenez en arrière puis tout droit. Il y a un piège avec des pieux dans un fossé, sautez vers le squelette embroché. Puis marchez (avec la touche "Shift" si vous courez par défaut) en évitant les pieux qui peuvent sortir du sol. Coupez le virage en sautant par-dessus la paroi et vous arriverez à l'air libre.

Traversez la rivière avec votre fouet et entrez dans la grotte. Dès que ça descend, préparez-vous à sauter pour vous accrocher à une plate-forme en face afin d'y prendre un trésor. Descendez avec précaution, le sol est truffé de pieux, tuez le varan et sortez. Allez aux deux pontons du pont que vous avez coupé, et cette fois utilisez ce pont comme une échelle pour atteindre la grotte. Au fond, il y a une clé mais dès que vous l'aurez prise, courez plonger dans l'eau et remontez au temple des singes grâce à l'échelle. **(Indiana 71)**

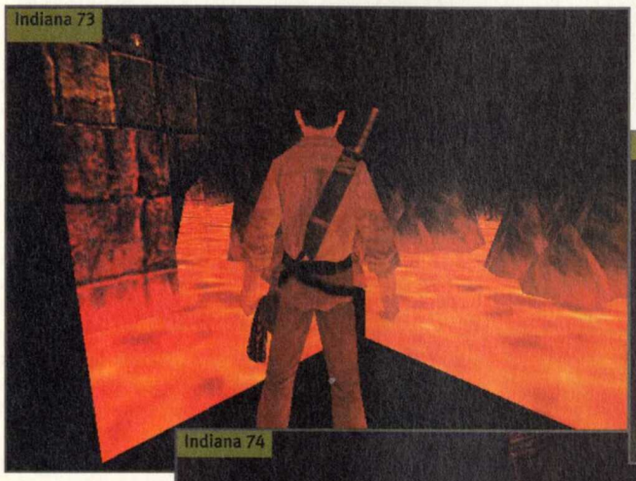
Utilisez votre "clé du singe" pour y entrer. Appuyez sur les quatre boutons en allant dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par la droite en arrivant. Prenez la statuette, vous vous retrouvez après dans une salle avec deux rochers prêts à rouler. Sautez sur la première plate-forme et courez pour sauter vers la deuxième, mais ne montez pas dessus pour marcher, montez à peine et restez suspendu par les mains, la boule passe, et vous êtes sauf. Sautez sur la dernière plate-forme et envoyez votre fouet pour atteindre la fenêtre afin de sortir de la pièce. **(Indiana 72)**

Dans le couloir, prenez le trésor près du squelette. Vous arrivez dans une salle traversée par un pont endommagé. Il y a des herbes médicinales gardées par un monstre sur la droite. Avancez sur le pont, sautez et laissez-vous descendre sur l'îlot rocheux au milieu de la lave. Sautez sur la berge, tuez le monstre et prenez le trésor. Montez à l'échelle et placez vos deux clés Tikki sur les deux poignées de la porte, elle s'ouvrira. Desendez dans le tuinnel, prenez le trésor par terre. Vous fini-

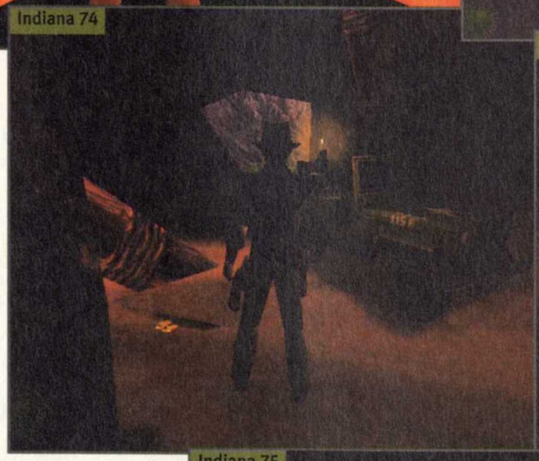
rez par faire face au monstre de lave. Sautez sur les plates-formes, n'allez pas sur le pont mais continuez. Ramassez le trésor sur celle qui est isolée. Allez sur la berge. Un peu plus loin en haut des escaliers, prenez la deuxième pièce de la Machine Infernale sur l'autel.**(Indiana 73)**

Cet outil magique va vous permettre de vous rendre invisible et ainsi de pouvoir traverser le pont sans être importuné par le monstre de lave. Sortez de la grotte de lave avec précaution, le sol est piégé. Arrivé dehors, tuez le varan, actionnez le bouton, l'eau du lac se déverse dans la salle de la lave, fige le monstre et le sol avec. Vous pouvez y revenir. Sautez par-dessus le torrent de lave encore active avancez et vous verrez la porte de sortie du niveau, le sol n'est plus dangereux maintenant.

UN TOUR EN JEEP


Indiana 73

À peine arrivé, vous êtes en danger, mais ne vous inquiétez pas, ce niveau est l'un des plus agréables et des plus faciles du jeu. Prenez votre fusil et débarrassez-vous des gardes en surplomb derrière la tente. Ramassez le medikit et le premier trésor du niveau dans la tente. Montez dans la jeep ("Ctrl"). Appuyez sur la touche "Shift" si vous voulez sauter par-dessus un obstacle ou aller plus vite. **(Indiana 74)**


Indiana 74

Grimpez la pente raide où il y a des traces de roues. Après le pont, dans le tunnel, descendez pour ramasser un trésor. Prenez de l'élan pour sauter par-dessus le pont qui explose. Suivez le chemin et accélérez pour grimper sur le plateau rocheux à gauche lorsque la route se rétrécit. Descendez de la jeep pour tuer les soldats en contrebas. Utilisez ce plateau comme un tremplin pour sauter de l'autre côté de la crevasse et arrêtez-vous pour ramasser un trésor dans le prochain tunnel.

BLOQUÉ DANS UN JEU ? VENEZ DÉBLOQUER AVEC NOUS SUR : WWW.LOISIR.NET !

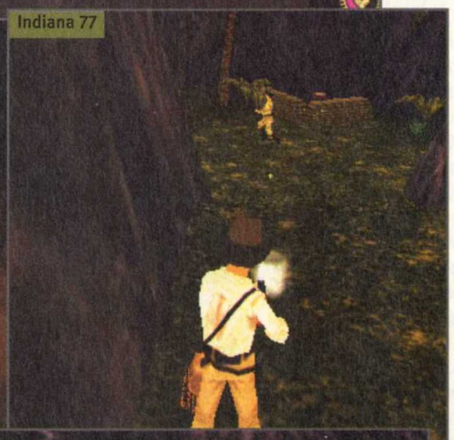
Juste après, quatre soldats vous attendent. Si ça vous amuse, vous pouvez leur rouler dessus directement comme dans Carmageddon, en tout cas sur les deux premiers, les deux autres étant plus galère à avoir. Prenez le coffre derrière les deux caisses à droite du pont et la planche en bois à côté du camion renversé. Placez la planche sur le côté droit du pont pour le réparer et vous pourrez passer. **(Indiana 75)**

Indiana 75

Au carrefour, prenez à droite. L'issue se termine en impasse, rampez dans le passage et prenez le trésor. Ramassez des herbes médicinales près d'un palmier et remontez dans la jeep. Prenez à droite maintenant au carrefour. Il faut que vous gardiez une vitesse importante, restez plutôt collé au mur pour ne pas tomber dans le vide. En bas de la route en spirale, descendez du véhicule et repérez un mur craquelé. Brisez-le pour trouver un trésor. **(Indiana 76)**

Indiana 76

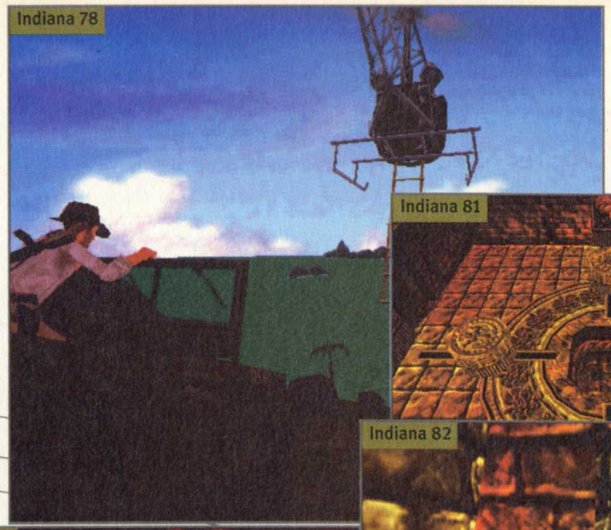
Grimpez la rampe et roulez sur le soldat. À partir du tunnel, vous entrez dans une sorte de labyrinthe. Prenez toujours à droite. Ramassez les herbes médicinales près du palmier des cascades. Prenez à gauche des cascades. Repérez un trésor près d'un squelette dans une cabane. Prenez la route à gauche de la cabane et cueillez le trésor derrière le totem. Continuez votre route en gardant toujours à droite, traversez la grande clairière mais n'allez pas tout de suite sur la rampe raide, c'est par là que vous sortez du niveau, prenez la route tout droit en laissant cette rampe de sortie sur la droite. Derrière un avion écrasé, il y a un trésor à prendre. Maintenant à gauche de l'avion un peu plus loin, guettez une barricade de sacs, ne faites surtout pas descendre la jeep en bas de la dernière marche au niveau de cette barricade, sinon ça va être coton de repartir. **(Indiana 77)**


Indiana 77

Si la jeep descend au niveau des barricades vous devrez retraverser tout le labyrinthe en tournant toujours à droite autant que possible jusqu'à ce que vous trouviez la clairière pour sortir.

Allez à pied prendre le trésor derrière ces barricades. Faites faire demi-tour à la jeep, et maintenant restez toujours à gauche. Le troisième carrefour où vous arriverez est la grande clairière. Vous devez monter sur la rampe bien raide sur la gauche. Sophia vient vous chercher juste à temps et vous emmène en hélico au niveau suivant, Teotihuacan. **(Indiana 78)**

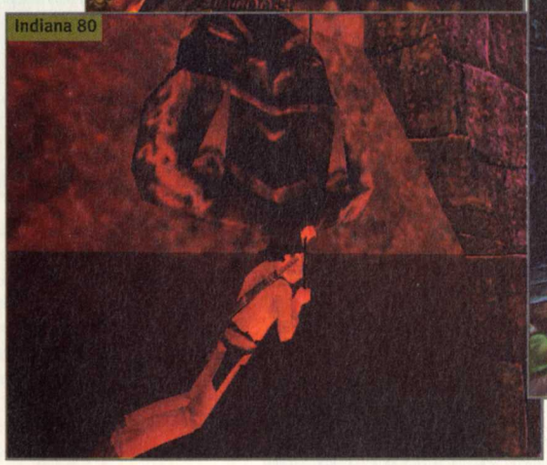
TEOTIHUACAN


Indiana 78

Au bout du couloir il y a une grande salle. Allez à gauche prendre une trousse de soins dans l'alcôve. Allez dans le passage en face. Après la toile d'araignée, là où le couloir fait un coude, faites attention à la dalle, qui déclenchera un piège si vous marchez dessus. Arrivé devant la niche qui contient une clé, attendez, tranchez la toile d'araignée et soyez prêt à rouler sur le côté droit dès que vous aurez pris la clé. Le sol disparaît et révèle un trésor. Continuez à descendre le couloir. Une porte se ferme devant vous. Reculez de quelques mètres et une autre porte fera de même. Une niche s'ouvre alors. Prenez le trésor à l'intérieur et actionnez le bouton, vous pourrez continuer votre route. **(Indiana 79)**

Indiana 79

Arrivé à la salle des engrenages, restez au niveau où vous êtes et ouvrez la porte en face, elle donne sur une niche avec un trésor. Revenez dans la pièce, descendez au niveau inférieur, puis au tout dernier niveau par le trou au centre de la pièce. Vous êtes dans une salle où trône une gigantesque statue. Tirez les trois colonnes enfoncées dans le mur et positionnez-les sur les dalles éclairées au sol. La statue s'élève et une porte s'ouvre à l'entresol. Franchissez-la, montez sur les colonnes pour y accéder. Attention, la dernière dalle dans le couloir qui suit la porte est piégée, marchez dessus et reculez d'un pas. Le bloc de pierre qui va faire office d'ascenseur, tombe du plafond, vous pouvez prendre le trésor derrière et remonter ensuite à la salle des engrenages. **(Indiana 80)**


Indiana 80

Au niveau où vous vous trouvez il y a deux commandes. Le bouton à gauche fait tourner la statue sur elle-même, le bouton droit fait bouger les mécanismes. Le but est simple : le cercle au centre duquel est la statue est divisé en trois portions de rayon différent. Vous devez aligner trois engrenages entre la statue et l'une des quatre portes et faire tourner la statue pour ouvrir l'une des portes. Vous pouvez déplacer les engrenages à la main pour les éloigner ou les rapprocher de la statue. En faisant fonctionner le bouton des engrenages ils se déplacent d'un quart de tour autour de deux cercles imaginaires au sol. Les engrenages tournent dans des directions différentes sinon ce ne serait pas drôle. Le plus proche de la statue tourne dans les sens des aiguilles d'une montre, celui à distance intermédiaire dans le sens contraire. Au niveau le plus proche des portes, les rouages restent immobiles. Vous devez impérativement tenir compte de ce paramètre. **(Indiana 81)**

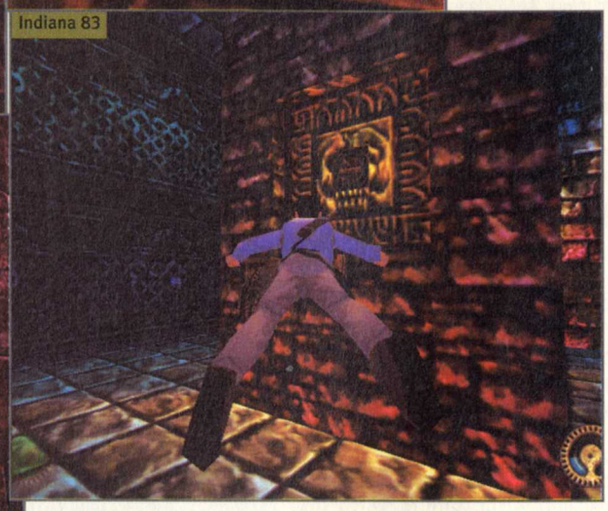
Indiana 81

Ouvrez les quatre portes (l'ordre n'a heureusement pas d'importance) Vous devez ensuite placer les idoles correspondantes à l'intérieur des niches derrière les portes. Mais les idoles, vous ne les avez pas encore. Passez par la porte vieux rose, où figure un poisson. Nagez jusqu'à la statue de droite, et allez mettre votre "clé du bassin" dans la serrure qui est cachée derrière. Une porte s'ouvre sous l'eau dans le bassin. Engouffrez-vous dans le passage et faites le tour de la colonne pour actionner un bouton.

Indiana 82

Remontez à la surface, entrez dans un petit passage à l'opposé de l'entrée de cette zone. Montez à l'échelle.

Sautez sur la colonne et prenez la suite du passage. Laissez-vous suspendre par les mains là ou la galerie se termine, balancez-vous vers la droite.


Indiana 83

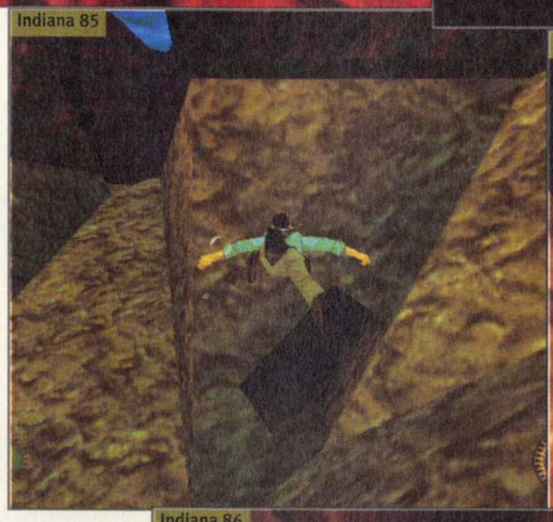
Remontez, tournez-vous et sautez de l'autre côté du bassin. Allez à droite, montez l'échelle. Sautez en face. Avant d'utiliser votre fouet, sautez dans la niche de la statuette, derrière il y a un trésor à ramasser.Traversez, grimpez à l'échelle et vous arriverez près de l'idole en forme de poisson. Prenez-la et la pièce sera illuminée. Prenez le miroir sur le mur à gauche et un trésor sur le mur de droite. Abattez les soldats d'élite en bas et retournez à la salle des engrenages. Passez par la porte où figure une tête d'oiseau. **(Indiana 82)**

Sautez dans l'eau et suivez le tunnel en gardant les yeux sur le plafond. Il bifurque vers le haut, montez vers la surface, prenez le trésor. Revenez vers l'entrée (la suite du tunnel est une impasse) et prenez le couloir. Derrière la toile d'araignée, vous devez éviter de marcher sur les dalles colorées. Plus haut, derrière la dernière dalle piégée, vous attend un trésor. Redescendez et faites sauter le mur craquelé sur la droite en face de la fenêtre. Montez à l'échelle au centre de la pièce. Vous devez grimper en haut de cette tour de la même manière que dans l'autre, en sautant/grimpant, un trésor se cache dans la première niche en face de là où vous arrivez. Derrière une toile d'araignée vous trouverez un medikit, derrière sa voisine il y a des scorpions. Actionnez l'interrupteur. L'idole à tête d'oiseau est en contrebas. Prenez-la et retournez à la salle des engrenages. **(Indiana 83)**

INDIANA JONES

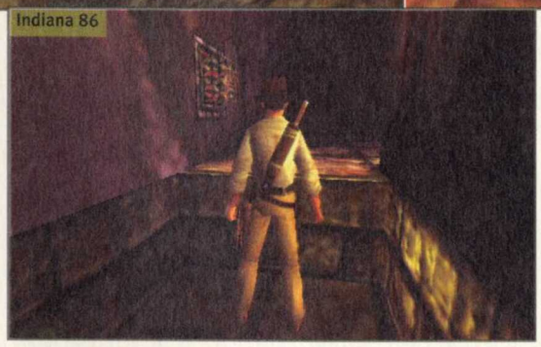
Entrez par la porte du Jaguar. Il y a une dalle piégée derrière la toile et des gardes dans une pièce plus loin. Montez au sommet de la construction et prenez l'idole en forme de Jaguar. Retournez à la salle des rouages. Vous pouvez maintenant franchir la porte où sont dessinés les trois animaux : le Jaguar, l'Oiseau et le Poisson. Placez chacune des trois idoles sur leur piédestal respectif (il y a une dalle avec le dessin qui correspond juste devant) la grande statue du début du niveau descend en sous-sol. Suivez-la en passant par le centre de la pièce. Laissez-vous suspendre puis descendre d'un cran pour entrer dans un tunnel au fond duquel se terre un trésor. Arrivé dans la salle, débarrassez-vous des gardes et placez le miroir entre les bras de la statue, celle-ci dévie les rayons lumineux et vous pouvez emprunter le passage vers le niveau suivant. **(Indiana 84)**

Indiana 84


Indiana 85

LA VALLÉE OLMÈQUE

Descendez la vallée par la droite, coupez le feuillage et tirez quelques coups pour effrayer le léopard. Comme les loups précédemment, vous ne pouvez pas tuer les léopards. Allez au bout des trois vallées en suivant la rivière sans tenir compte des commentaires d'Indy sur le fait qu'il va trop loin. Remarquez les trois dalles sculptées sur votre route. Lorsque vous montez sur l'une d'entre elles, un pont se met en place. Vous devez trouver des têtes gigantesques pour maintenir les dalles enfoncées. **(Indiana 85)**


Indiana 86

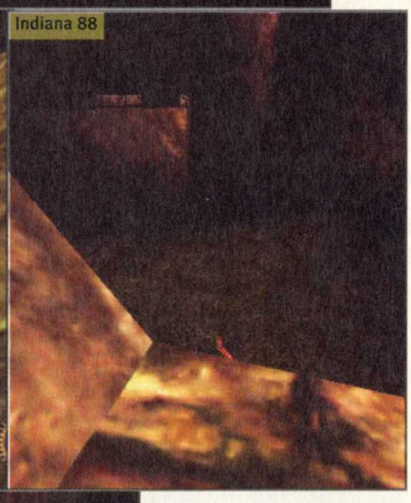
Plongez dans le lac et prenez le trésor au fond d'une cache sous-marine. Revenez près de la première dalle et coupez le feuillage pour entrer dans une grotte. Grimpez après le tunnel, allez à droite à la bifurcation et coupez le feuillage pour arriver dans une salle au milieu de laquelle il y a une statue bleue et rose ainsi qu'un léopard. Faites sauter le mur craquelé sur la gauche pour obtenir un trésor.

Montez les escaliers et employez le fouet pour traverser. Sautez de l'autre côté, grimpez quelques marches et poussez le bloc dans le mur. Vous tombez dans un tunnel. Décoincez votre première tête Olmèque en marchant sur la dalle pour courir très vite vous réfugier dans la niche près de la pierre. Si vous n'êtes pas assez rapide, vous y resterez.
La tête atterrit près de la dalle dans la vallée. Remontez dans le tunnel et ramassez le trésor à l'emplacement où était la tête. Desendez rejoindre la tête pour la placer sur la dalle.

Remontez comme pour aller vers la salle de la statue, mais cette fois prenez à gauche et vous pourrez traverser le pont. **(Indiana 86)**

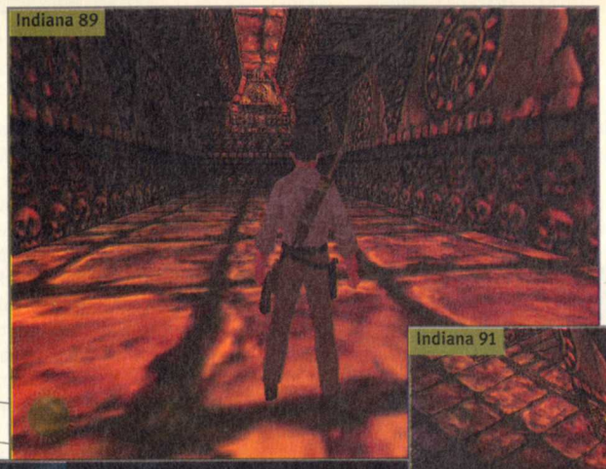
Arrivé au-dessus d'un ravin, allez chercher le trésor au fond à droite. Franchissez l'ouverture qui mène à l'extérieur et revenez dans la montagne par une entrée similaire juste en dessous. Avancez, tuez les serpents et actionnez le bouton à l'intérieur du bassin. Vous ouvrez la porte qui va vous permettre de poursuivre. Poussez le bloc trois fois de suite (derrière l'une des colonnes de cette nouvelle salle) et vous arriverez dans un tunnel. Au bout, se trouve une nouvelle tête Olmèque. Sautez sur la dalle qui va la déclencher et courez vite, Indy devrait se suspendre automatiquement sur la plateforme qui termine le tunnel et échapper ainsi à la mort.

Indiana 87


Indiana 88

Remontez dans le tunnel. Faites sauter le mur sur la gauche à quelques mètres de là où était la tête et entrez dans ce passage. Laissez-vous glisser à l'extérieur puis suspendez-vous pour atteindre une fenêtre en dessous. La tête en pierre est dans la salle de tout à l'heure, poussez-la à l'extérieur puis aller la placer sur la dalle en bas. **(Indiana 87)**

Les Russes envahissent les parages. Pour traverser le deuxième pont, vous devez retourner au passage près de la première dalle et retraverser le premier pont. Sautez de l'autre côté du ravin où vous étiez descendu prendre le trésor précédemment. Traversez le pont puis le fossé à l'aide du fouet. Les soldats attaquent de nouveau, courez ! Mais ne tombez pas, tout de même. Descendez au niveau du sol. Tuez le serpent. Passez par-dessus la colonne couchée pour aller ramasser le trésor au fond du recoin sombre. Remontez en hauteur et suspendez-vous à la corniche pour atteindre la sortie. Vous devriez atteindre une salle immense avec une cascade et un grand bassin. Plongez dans l'eau, entrez dans le passage sous la cascade, sautez de plate-forme en plate-forme. Actionnez le bouton, l'eau ne coule plus dans le bassin, qui se vide. Vous pouvez alors y aller. Poussez la dernière tête Olmèque dans la niche du mur derrière. De l'autre côté, poussez le bloc de pierre vers l'embouchure du passage sous la cascade, de manière à pouvoir grimper dessus et accéder à une zone escaladable sur le mur. Allez tout en haut, actionnez à nouveau le bouton derrière la cascade, l'eau jaillit et pousse la tête vers l'extérieur. Poursuivez par la porte à gauche de la cascade. **(Indiana 88)**


Indiana 89

Indiana 90

Indiana 91

Indiana 92

Grimpez l'échelle et franchissez le pont. Avancez dans la grotte et descendez dans le troisième fossé sur la gauche pour prendre un trésor dans une cache obscure. Tranchez le rideau de feuilles et employez votre fouet pour continuer. Vous arrivez au-dessus d'une statue et ensuite dans une grande salle avec une statue à tête d'aigle. Repérez une porte en haut sur la gauche. Descendez prendre le trésor dans le pavillon à dorite en arrivant. Allez en face, appuyez sur le bouton, franchissez la porte.
Actionnez le bouton de l'autre côté et foncez dans la salle pour grimper à la porte que je vous ai recommandé de repérer en arrivant. Si vous n'êtes pas assez rapide, vous devez recommencer l'opération. De l'autre côté, poussez le haut de la colonne qui se termine par une tête de statue. Elle forme alors un pont. Revenez sur vos pas. Franchissez la porte mais avant de revenir par le chemin que vous avez pris, sautez sur le toit à gauche de la porte en sortant pour prendre un trésor caché. Descendez dans la salle, ouvrez la porte en bas et franchissez le fossé à l'aide de la colonne que vous venez de renverser. **(Indiana 89)**

Arrivé dans une nouvelle pièce, servez-vous du fouet pour passer. Ensuite, rampez sous le pilier couché. Montez sur ceux qui sortent du mur. Lorsque vous arriverez à la hauteur de celui qui traverse la salle, montez dessus et laissez-vous tomber de l'autre côté pour prendre un nouveau trésor en dessous. Remontez comme précédemment. Vous finirez par débarquer en extérieur près d'une pyramide.
Vous trouverez une herbe médicinale au pied de la pyramide, grimpez les marches et prenez le trésor au sommet. Le sol se dérobe et vous vous retrouvez sur la tête d'une statue/pilier au milieu d'une salle carrée. Il y a deux portes monumentales. Pour les ouvrir, vous devez allumer les torches de part et d'autre de chacune d'entre elles.
Commencez par ouvrir celle dans le dos de la statue, au fond il y a une dalle très importante. L'autre libère le dieu serpent, une fois que la deuxième porte est ouverte allez marcher sur la dalle et allez au fond de la salle du serpent pour grimper sur un bloc et atteindre la troisième pièce de la machine infernale. La dalle sert à élever momentanément le bloc pour accéder à la niche en question. **(Indiana 90)**

Maintenant, pour vous débarrasser du serpent, vous allez devoir actionner des pieux qui vont sortir du sol aux quatre coins de la pièce. Pour les faire fonctionner, retournez dans la pièce principale, placez-vous sous l'un des quatre lustres bleus, du premier étage, utilisez votre "pièce d'Azerim" (appuyez sur Avancer/Reculer pour monter/descendre) que vous venez d'obtenir et vous vous mettrez à léviter vers le haut. Vous atteignez ainsi l'étage supérieur où vous actionnez les interrupteurs qui feront sortir les pieux. Vous devez frapper le serpent quatre fois avec un pieu différent à chaque fois. Si vous faites mouche, le serpent pousse un cri et on voit brièvement des étincelles. **(Indiana 91)**

La meilleure méthode, c'est de se placer dos tourné à l'interrupteur du pieu à un pas de distance pour bien guetter en bas le moment où le serpent passe au-dessus du pieu. Lorsque le serpent explose, un panneau en hauteur fait de même et vous permet de sortir en lévitation grâce à la lampe bleue voisine.
Franchissez le passage et vous passez au niveau suivant.

P.I. PUDOVKIN

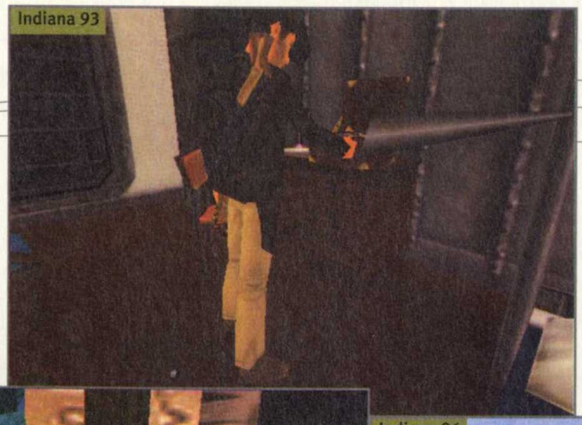
Vous vous retrouvez enfermé à bord d'un cargo. Vous devez récupérer toutes les pièces de votre inventaire et toutes celles de la Machine Infernale. Commencez par frapper à la porte. Rien à faire, montez sur le lit du haut et ouvrez le cadenas de la grille d'aération. Frappez à la porte de nouveau et montez vite dans le conduit. Le garde entre, sortez vite par la porte ouverte et actionnez le bouton pour l'enfermer à l'intérieur. Concentrez-vous sur les deux premières portes à gauche dans le couloir et laissez les autres.
Ouvrez la première porte, actionnez le levier pour attirer l'attention des gardes et sortez. Ouvrez la deuxième porte, allez vite prendre la pièce de Taklit (invisibilité) sur le bureau et ressortez immédiatement. **(Indiana 91)**

Ouvrez la porte qui termine le couloir pour entrer dans les cales. Rendez-vous invisible pour traverser la zone et récupérer une partie de l'inventaire derrière la porte dans le nez du bateau.
Retournez à côté dans la cale, montez sur la caisse rouge vers le milieu de la pièce. De là, atteignez la caisse bleue éloignée qui se détache des autres pour monter au niveau supérieur. Tuez quelques gardes et prenez leurs armes.
Allez vers le nez du bateau (le côté où il n'y a qu'une porte) derrière la porte, il y a deux gardes. Soit vous les rusez, invisible, soit vous les tuez. Vous trouverez un trésor, et plus haut un autre garde dans le petit bureau en hauteur (il y a une échelle métallique) la pièce d'Urgon et un medikit.
Retournez vers les deux portes à l'opposé de cet étage. Passez celle de gauche. Deux gardes à l'intérieur et un trésor. Après celle de droite, explosez le mur sur la partie rouillée à côté des lits, tuez le garde, ouvrez la porte à droite, encore un garde et prenez le trésor. **(Indiana 92)**

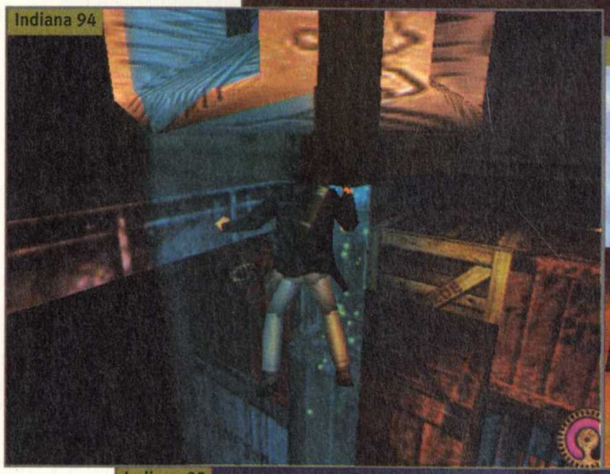
Revenez dans le couloir, allez à gauche et montez à l'échelle. Dans le couloir qui suit, seule la première porte sur la gauche ne vous rapportera rien, les autres contiennent quatre trésors et un medikit.
Poursuivez votre route par une échelle, vous arriverez sur le pont. Allez tout de suite faire exploser le mur à gauche. Tuez les gardes restés à l'extérieur. Dans la pièce qui suit, une échelle monte à la cabine du capitaine. Alle-y, regardez la

cinématique, prenez la pièce d'Azerim derrière vous dans le noir et rebroussez chemin. **(Indiana 93)**

Arrivé en bas de l'échelle, laissez votre mur explosé sur la droite et continuez tout droit. Ouvrez la porte, traversez la salle et examinez le bloc sculpté. Passez derrière le camion par la droite et vous verrez un trésor au bout à gauche. Revenez à l'entrée de la salle. À l'aide du panneau de commande de la grue, bougez celle-ci pour prendre et soulever la caisse où se trouve le bloc sculpté qui possède un cristal bleu enchâssé. Grâce au cristal, vous pouvez léviter pour grimper au niveau supérieur. **(Indiana 94)**


Indiana 93

Entrez par la porte à droite, tuez tout le monde, descendez la passerelle, tuez tout le monde. Suivez la passerelle, là où elle se termine actionnez le levier dans le coin. Sous la passerelle vous pouvez voir un trésor à l'opposé du levier. Ce dernier fait descendre une échelle. Utilisez-la pour atteindre une cabine bien gardée. Prenez la manivelle à droite de la porte. Allez dehors sur le pont. Prenez à droite pour ramasser un trésor à l'avant du bateau, au pied du mât. Repartez à l'arrière, utilisez la manivelle sur le mécanisme du canot de sauvetage et vous êtes en vie pour affronter le prochain niveau. **(Indiana 95)**


Indiana 94

Indiana 95

MÉROÉ

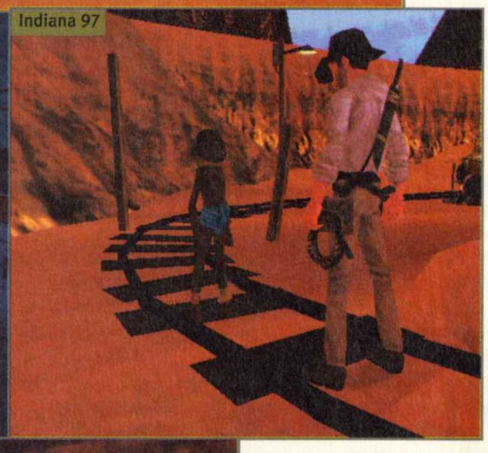
Allez vers la pyramide où vous voyez un trou et des rails sur sa base (vous pouvez vous déplacer en jeep dans cette zone). Parlez au petit garçon qui est terrorisé par les hyènes. Tuez ces vilaines bêtes à l'aide de votre jeep et faites le tour de cette pyramide, vous verrez une cabane en tôle. Tirez un coup de feu à travers la fenêtre pour vous aménager une entrée. **(Indiana 96)**

À l'intérieur, prenez un bazooka, des munitions, un medikit, un seau près de la fenêtre et surtout une chaîne de transmission pendue à un clou. Allez auprès de l'entrée de la mine à ciel ouvert. Placez votre chaîne sur le côté droit du mécanisme de l'élévateur et actionnez le levier. Sautez sur l'une des plates-formes pour descendre dans le ravin. Examinez le wagonnet pour prendre une roue. Marchez vers le bout du défilé, sautez dans la crevasse pour prendre la montre près du squelette.

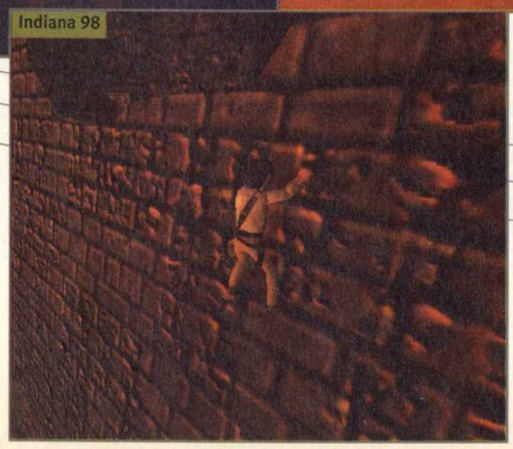
Remontez en sautant sur la plate-forme. Allez en direction du tunnel où les rails sont sectionnés. Le petit bonhomme de tout à l'heure vient vous échanger votre montre contre une pierre en forme d'œil. Remontez vers la pyramide du petit garçon. Sur le côté qui donne sur la cabane, vous pouvez escalader le mur. **(Indiana 97)**

Pour arriver à l'ouverture au sommet, vous devrez bien anticiper vos déplacements car il vous faudra crapahuter sur quasiment toute la façade, ne lâchez pas prise en cours de route ! En haut, suivez le couloir, sautez par-dessus le premier trou. Éclairez-vous et descendez au bout du couloir. Faites exploser le mur sur la droite. Un bloc tombe dehors. Poussez-le sur le côté de manière à pouvoir monter dessus et escalader le mur. Grimpez à la niche en haut à gauche. Actionnez le bouton, il vous ouvre la porte du balcon que vous avez croisé à mi-chemin. Descendez sur ce balcon. Avant de passer par la porte, montez sur le bloc de mur de droite (quand on a la porte dans le dos) pour prendre un trésor. **(Indiana 98)**

Indiana 96


Indiana 97

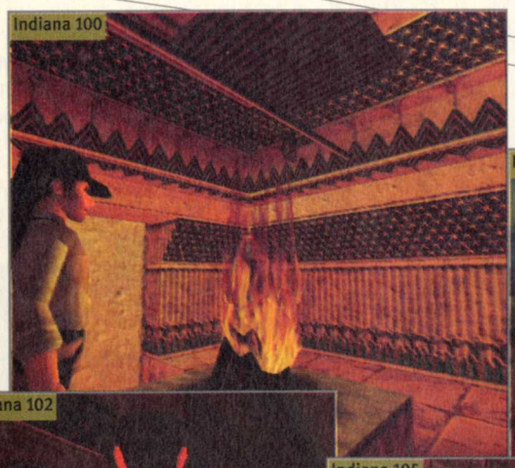
Entrez, repérez un bloc de pierre bleu, tirez-le puis poussez-le et montez dessus pour obtenir un trésor. Prenez à gauche au carrefour. Vous arriverez au-dessus d'un bassin où une échelle vous évite de vous fracasser pour descendre. Placez le seau au bout de la perche sur l'étrange système au bord de l'eau. Sortez de la salle et prenez en face, puis tout de suite à droite en montant sur le bloc. Sautez en face, allez au bout du couloir, il y a un sarcophage qui renferme un trésor. Revenez quelques

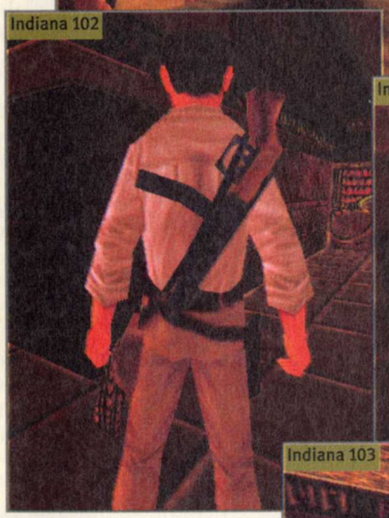

Indiana 98

mètres en arrière et montez sur l'échelle à droite. En haut, laissez-vous tomber dans le trou et explosez le mur craquelé. **(Indiana 99)**

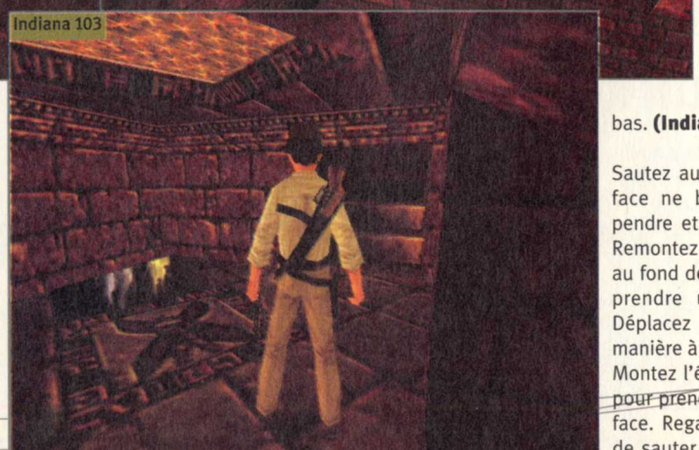
Appuyez sur le bouton droit dans le réduit pour désarmer un piège. Rampez sous le mur, prenez le trésor et des herbes médicinales. Repartez tout droit montez un bloc pour atteindre une échelle. Grimpez encore un bloc et prenez à droite, vous arriverez dans une salle. avec un fagot de bois au milieu. Mettez-y le feu et un système se met en place. Vous allez devoir faire ça dans les autres pyramides. **(Indiana 100)**

Sortez, allez à droite. Arrivé en bas de la pente, prenez à droite. Tuez les serpents au bout du couloir. Sur la gauche, actionnez l'interrupteur du sarcophage et rampez. Allez tout droit à l'intersection. Le fossé, plus loin, est un peu galère. Descendez aussi bas que possible, sautez pour vous accrocher à la plate-forme où il y a un bouton. Appuyez sur ce dernier, un bloc se soulève momentanément derrière vous. Dépêchez-vous de ressauter par-dessus le fossé et de tirer le bloc de pierre sous celui que vous avez soulevé. De cette manière, le gros reste coincé en position haute.
Accrochez-vous à la corniche par les mains et traversez le fossé en vous balancant grâce au bloc qui fait la jonction.
(Indiana 101)


Indiana 100


Indiana 102

Prenez à droite au prochain carrefour. Grimpez sur les sarcophages, cassez la porte et grimpez sur le toit de la crypte par laquelle vous arrivez dans cette nouvelle pièce (un bloc avec une tête de pharaon permet une ouverture vers l'extérieur, mais les Russes débarquent si vous l'ouvrez) pour emprunter un trou dans le toit. Prenez un trésor un peu plus, haut, faites sauter le mur en arrivant à droite, vous verrez un trésor, mais vous ne pourrez pas passer, vous avez en fait explosé le toit de la deuxième crypte dans la salle où vous étiez. Continuez à gauche du mur cassé, vous arriverez dans un pièce identique à celle du fagot, répétez la même opération.
Rebroussez chemin, montez sur le toit de la deuxième crypte pour prendre le trésor à l'intérieur. Cassez la porte pour sortir. Rejoignez la salle des sarcophages. Rendez-vous invisible pour aller tout droit dans le couloir et éviter que l'œil vous repère. **(Indiana 102)**


Indiana 105

Indiana 103

Tuez les serpents dans le caveau. Cassez le mur sur le pilier central et ramassez le trésor. Grimpez sur les dalles de pierre, vous arriverez dans une petite pièce ronde. Remarquez la figure ailée sur la dalle au sol, ça signifie que c'est un endroit où vous pouvez léviter. Le hic, c'est que la dalle au plafond est fermée. Après avoir actionné deux interrupteurs, vous vous retrouverez ici plus tard et vous pourrez alors léviter. Montez les escaliers à droite. Grimpez jusqu'au premier interrupteur, actionnez-le et vous pouvez alors monter sur la plate-forme en hauteur. Simplement la dalle se rabat au bout de quelques secondes, donc vous ne pourrez pas retourner en bas par ce chemin. **(Indiana 103)**

Peu après, appuyez sur le deuxième interrupteur, continuez jusqu'au fond de la pièce, un bloc dans le sol, dans un coin, se met en branle et vous descend lorsque vous marchez dessus. Une deuxième dalle suit la première et vous arrivez en contrebas de la dalle à la figure ailée où vous pouvez maintenant utiliser votre pièce d'Azerim pour aller tout en haut.
Mettez le feu au fagot de bois pour activer la lentille. Lévitez pour redescendre et prenez la première à droite pour traverser le précipice avec la corniche. Prenez tout de suite à droite, brisez les murs à deux endroits entre les sarcophages, puis une troisième fois derrière le deuxième mur. Il y a un trésor et des herbes médicinales à récupérer. Le troisième mur s'ouvre sur un tunnel où l'on voit un interrupteur. N'y touchez pas ! Il ouvre un accès aux Russes, qui débarquent en masse. Repérez un ouverture vers le bas à gauche, sautez sur la plate-forme juste au-dessus et rampez pour prendre un trésor. Revenez en arrière, poursuivez par l'ouverture en bas. **(Indiana 104)**

Indiana 104

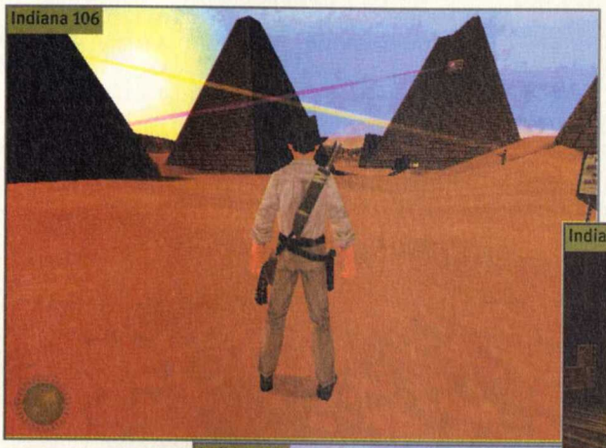
Sautez au-dessus de la salle. Le bloc en face ne bouge pas. Laissez-vous suspendre et balancez-vous vers la gauche. Remontez par l'ouverture, allez à gauche au fond de la fosse aux squelettes pour y prendre un trésor. Revenez en haut. Déplacez le bloc un peu plus loin, de manière à monter dans la salle au-dessus. Montez l'échelle et sautez de l'autre côté pour prendre le fagot dans une alcôve, en face. Regardez l'endroit d'où vous venez de sauter, il y a une corniche qui suit un

MATRIX SERA-T-IL ADAPTÉ SUR PC AVEC UNE BANDE SON DE FOLIE ? TOUTE L'ACTU JEUX VIDÉO, CINÉ, MUSIQUE EST SUR WWW.LOISIR.NET.

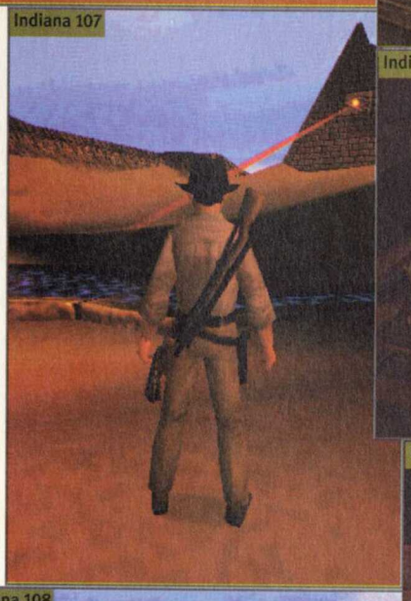
angle, allez-y. Arrivé dans un puits, lancez votre fouet pour vous-en servir comme corde. Plus haut, hissez-vous dans la dernière salle de la dernière pyramide. **(Indiana 105)**

Posez votre fagot sur le piédestal, enflammez-le. Descendez dans le trou par lequel où vous êtes venu. Cassez le mur et tuez les soldats avant de descendre en bas de la pyramide.
Vous devez retrouver précisément l'endroit frappé par les quatre rayons lumineux provenant des pyramides. Commencez par le jaune. Il indique les ruines du début du niveau. Tirez/poussez les blocs dans les ruines, de manière à ce que celui qui est désigné par le rayon découvre une statue cachée. **(Indiana 106)**

Allez ensuite au bout du rayon violet, marchez dans la zone qu'il frappe (il faut imaginer le point exact, on ne le voit pas). Pour la dernière pyramide, la quatrième, le rayon rouge ne frappera le bon endroit que si vous avez bien préalablement installé le seau comme expliqué plus haut, sur le mécanisme du bassin. L'eau dévie le rayon qui vous donne alors l'emplacement exact. Si vous n'avez pas géré l'histoire du seau, vous pouvez encore le faire rapidement. **(Indiana 107)**

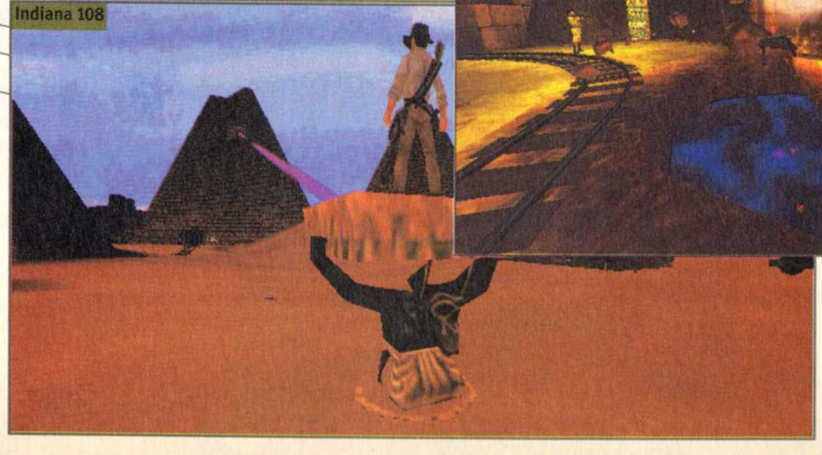

Indiana 106

Lorsque toutes les statues désignées par le rayon sont sorties, vous pouvez placer votre pierre en forme d'œil sur le visage de chacune d'entre elles afin d'ouvrir votre porte de sortie pour ce niveau. La porte en question est au pied de la première pyramide, celle qui fait face à la vieille mine. Prenez le jerrican à l'arrière de votre jeep. Franchissez la porte. Placez votre roue de wagonnet sur celui que vous verrez à droite et videz votre jerrican dans le moteur à l'arrière, actionnez-le et vous êtes parti pour les Mines du roi Salomon. **(Indiana 108)**


Indiana 107

LES MINES DU ROI SALOMON

Laissez filer le vagonnet jusqu'à la première grande grotte. Montez au centre d'aiguillage. À l'intérieur, un plan schématique vous montre les incidences des leviers sur le parcours dans la mine. Derrière le plan il y a une boîte à fusibles vide. Pour vous servir des leviers, vous allez devoir trouver un fusible. Sur le bureau, prenez le kit de survie et jetez un coup d'œil à la photo d'Indy lorsqu'il était petit. Si vous avez le courage, sur le toit du centre d'aiguillage, l'un des programmeurs a signé son œuvre. **(Indiana 109)**

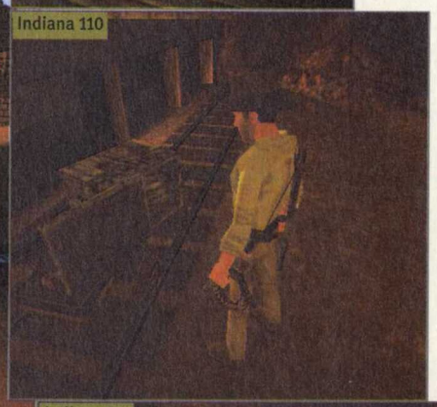

Indiana 108

Continuez votre route jusqu'à la grande grotte suivante. Ouvrez la caisse posée sur le wagonnet, vous ferez tomber un fusible, cool. Dans le coin, derrière les caisses, il y a un trésor. Explorez les tunnels. Le droit, mène à la pyramide, vous l'emprunterez à la fin du niveau, allez dans celui de gauche pour le moment. Faites sauter la caisse de TNT pour trouver un trésor. **(Indiana 110)**

Remontez à bord de votre wagonnet et poursuivez votre route pour revenir dans la salle des aiguillages. Allez placer le fusible dans la boîte et actionnez les leviers 1 et 3. Roulez jusqu'à ce que vous ayez une scène cinématique où vous vous faites tirer dessus avec un bazooka. Continuez votre route, vous verrez des gardes à bord d'engins identiques au vôtre et il y en a un qui se pose devant vous. Continuez à le suivre jusqu'à ce que vous ayez une scène cinématique où les soldats font sauter du TNT pour essayer de vous tendre une embuscade. **(Indiana 111)**

Indiana 109

Arrêtez-vous, tuez les soldats. Passez par le grillage défoncé pour entrer dans la pièce. Prenez la clé sur la table. Poursuivez votre périple pour vous arrêter dans la zone qui suit celle où le vagonnet saute pardessus une mare d'eau suite au coup du bazooka. Dans la cabane en hauteur, prenez un kit de survie sur la table et ouvrez la porte du placard avec votre clé en cuivre. Prenez la burette d'huile à l'intérieur, les charges explosives à côté et partez à la recherche de l'aiguillage n°4. Mettez de l'huile au pied du panneau. Allez derrière la colonne ramasser un trésor et partez au centre d'aiguillage. **(Indiana 112)**

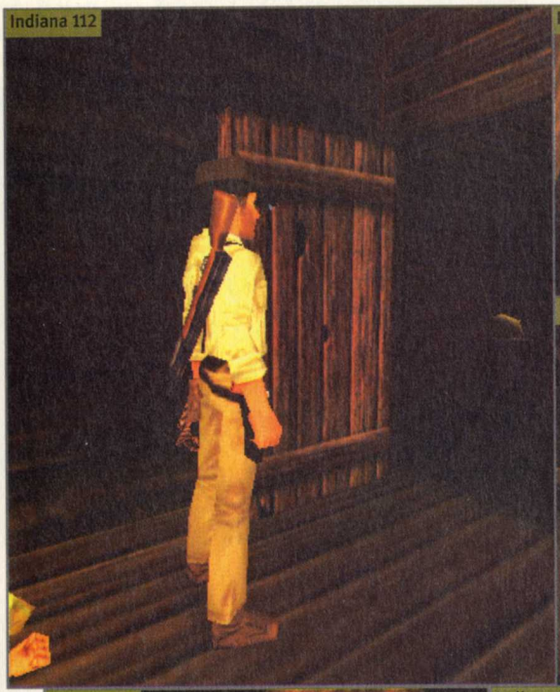

Indiana 110

Tuez les soldats. Actionnez le levier n°4, le wagon des soldats finit dans un ravin et Indy repositionne le levier n°5 de lui-même pour éviter la même mésaventure. Allez au carrefour de l'aiguillage n°1. Descendez, revenez sur vos pas, traversez toute la salle où les rails sont au-dessus du vide, ensuite après le seuil de cette salle, sur la gauche il y a une fosse à serpents qui contient un trésor. Revenez au wagonnet et vous verrez un medikit sur la gauche au seuil de la salle près de l'aiguillage.

Indiana 111

Allez à la salle de contrôle, bougez les leviers 1, 2, 3 et 4 pour pouvoir effectuer un passage à l'intersection n°3. Il est facile de contrôler sur le panneau l'effet des leviers : lumière bleue ça passe, rouge ça dévie. Avant l'intersection 3, arrêtez-vous à la 2. Prenez le trésor au pied du mur.
Arrêtez-vous dans la salle qui suit le carrefour n°3, juste après le saut. Faites reculer le wagonnet pour qu'il suive une autre ligne sur quelques mètres, franchissez une porte en marche arrière et arrêtez-vous dans cette belle salle dotée d'un vaste bassin. Sautez sur les caisses qui flottent dessus. Lancez votre fouet pour rejoindre la salle cachée derrière la cascade de gauche. Vous y trouverez l'œil d'Horus. **(Indiana 114)**

Plongez dans le bassin. Sur la gauche le long du mur des cascades, vous pouvez recueillir un trésor. Entrez dans le tunnel sous-marin. Dans la première grille en face, il y a un trésor, dur à voir sous l'eau. Continuez dans le tunnel, remontez à la surface au niveau des caisses. Prenez le trésor sur l'autel. Sortez de la salle du bassin. Revenu dans la grotte plongez dans la mare à l'endroit où les rails sont rompus. Ce nouveau tunnel (prenez toujours à droite) vous entraîne dans une salle verticale pleine de sarcophages. Grimpez tout en haut en passant par l'extérieur à un moment donné. Sautez sur le bloc en face de la fenêtre en forme de trapèze pour atteindre celle-ci et vous verrez l'œil vert d'Horus. **(Indiana 115)**


Indiana 112

Plongez dans le bassin de la salle en dessous. Prenez un trésor sur la droite dans un recoin du tunnel sous-marin. Prenez toujours à gauche et vous reviendrez dans la salle aux sarcophages. Grimpez pour passer à l'extérieur dans la grotte où les rails sont rompus. Vous ne pouvez pas sortir par la mare sous les rails, c'est pour ça que le chemin est un peu tordu. Bon, remontez sur votre wagonnet et rendez-vous à l'intersection n°4. Arrêtez-vous juste avant, là où les rails cassés passent au-dessus de vous.
Vous pouvez traverser le ravin à l'aide du fouet. Mais il faut déjà grimper sur les rails en faisant le tour. Marchez jusqu'à la quatrième section, prenez à gauche, tuez les Russes, suivez la voie de gauche à la cinquième intersection et vous arriverez sur les rails rompus. Traversez le ravin. Repérez le mur à casser sur la gauche, mais faites d'abord quelques mètres pour prendre un trésor au bout à droite. **(Indiana 116)**

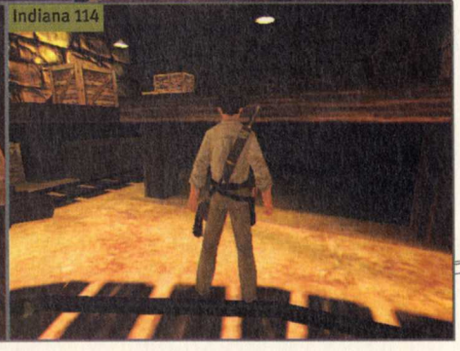
Indiana 115

Derrière le mur, dans la salle pleine de serpents, vous verrez l'œil bleu d'Horus. Attention, faites-le tomber avec le fouet ou prenez-le et sautez en arrière, sinon vous serez piégé.
Remontez dans votre wagonnet et peu après l'intersection n°5, arrêtez-vous dans la salle où l'on voit plein de caisses sur deux plates-formes en bois. Montez sur celle de gauche et déplacez-la caisse contre le mur, elle dévoile un passage. Tirez sur les barils et montez à l'échelle au pied de laquelle il y a un medikit. **(Indiana 117)**

Indiana 116

Sautez pour atteindre la galerie en face. Coupez la toile d'araignée, prenez l'œil rouge d'Horus et sautez vite dans le trou qui est derrière. Suivez le passage et retournez au wagonnet. Allez à la salle où vous avez trouvé le fusible. Montez sur la plate-forme à côté du wagonnet. Prenez les charges explosives sur les caisses et entrez dans le tunnel qui mène à la pyramide.
Placez la clé de la pyramide (l'œil) sur le piédestal au centre de la pièce. Le sol s'élève et vous permet d'atteindre les niches où vous placez la pierre rouge et la verte. Le sol s'élèvera davantage, un cristal bleu en surplomb vous permet alors de placer la pierre bleue plus haut en lévitant. Lévitez vers le sol, tirez le levier dans l'ouverture révélée au sol. Franchissez le ravin avec le fouet et vous passez au niveau suivant. **(Indiana 118)**

Indiana 114


Indiana 114

LA TOMBE DE NUB

Traversez la salle en sautant de colonne en colonne et suspen-

dez-vous pour aller vers la droite jusqu'au bout. Descendez d'un cran, toujours suspendu par les mains, allez un peu à gauche, remontez sur un bloc et descendez dans le couloir.
Allez tout au bout, traversez une salle pleine de colonnes. au fond à gauche dans une vasque d'eau vous trouverez un trésor. Retournez dans la salle aux colonnes et descendez les marches. Dans la nouvelle pièce, montez sur le mur et laissez-vous glisser dans le passage. Rampez, ne sortez pas tout de suite à gauche, montez sur la roche en face pour prendre un trésor. Sortez, vous êtes de l'autre côté de l'éboulement. Examinez l'espèce de sculpture à côté de la porte monumentale. **(Indiana 119)**

Déplacez la statue en bas à gauche de cette porte. Coupez la tapisserie et entrez. Sautez par-dessus le précipice. Allez au bout, actionnez le levier et entrez dans le nouveau passage. La première dalle de la pièce cède. Tuez les serpents et rampez pour trouver un trésor. Sortez de là.

LA POLITIQUE VOUS DONNE DES SUEURS FROIDES CES DERNIERS TEMPS ? SUR WWW.LOISIR.NET ON VOUS PARLE DE TOUT LE RESTE !

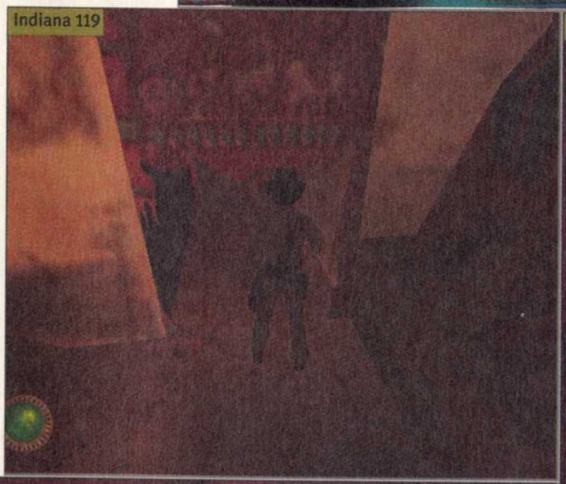
Sautez sur la dalle qui repose sur les deux autres sections de plancher métallique. Longez par la droite. Coupez la tapisserie sur le mur. Tirez le bloc vers vous trois fois de suite et continuez par cette ouverture. Au bout du couloir, la salle comporte deux dalles mobiles qui pivotent au niveau de la largeur. Il faut sauter au centre de chaque dalle, attendre qu'elle se stabilise avant de sauter sur la suivante. Montez sur les blocs puis sur l'échelle. **(Indiana 120)**

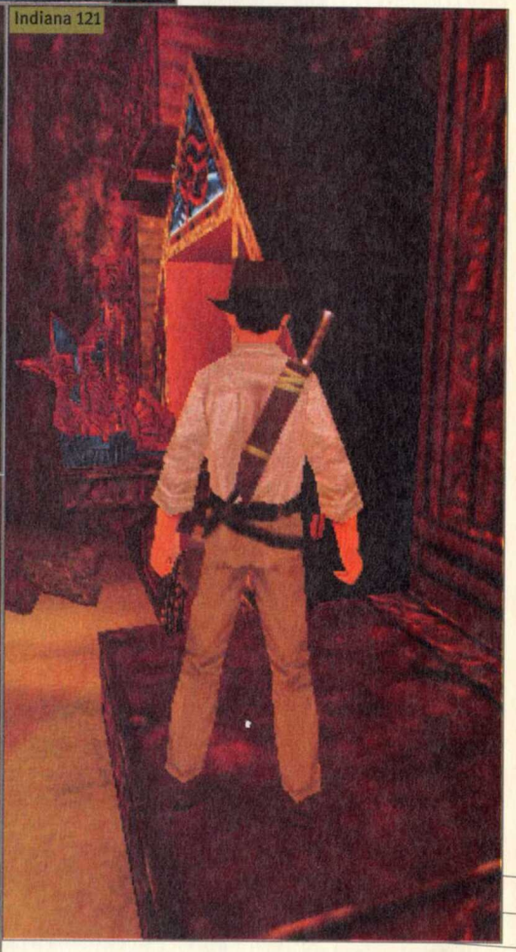
Allez à gauche dans la chapelle d'Anubis. Appuyez sur le bouton placé sur le bloc en bas. Passez le seuil de porte et prenez le trésor à droite. Allez à l'autre bout de cette pièce ; dans le coin vous pouvez utiliser votre fouet comme une corde. Sautez de bloc en bloc. Arrivé au plafond derrière la statue, montez sur le mur de droite. Sautez sur celui de gauche, laissez-vous suspendre (côté statue) puis tomber de deux crans sur un rebord pour donner un coup de fouet sur le bras de la statue et le faire tomber. Ramassez-le et sortez de la Chapelle. **(Indiana 121)**

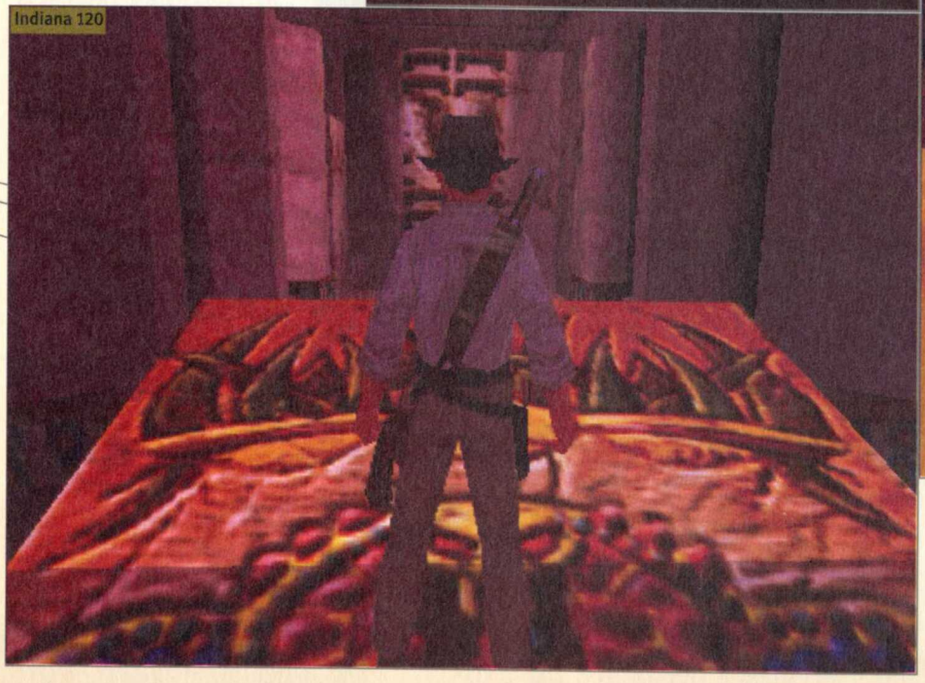
Sur la gauche, c'est la première salle du niveau, allez tout droit dans le tunnel. Traversez le ravin à l'aide du fouet. Appuyez sur le bouton et prenez le trésor sur la droite avant de continuer par la droite. Revenez à la porte monumentale. Placez le bras sur la statue à gauche de la porte. Tirez le levier à droite de la porte et elle s'ouvrira. **(Indiana 122)**

Attention dans la salle d'après, une machine volante va vous attaquer, tirez-lui dessus avant qu'elle ne soit trop proche. Allez sur la gauche. Lévitez sous le cristal. Traversez la salle en sautant sur le sommet des colonnes. Allez à gauche. Appuyez sur le bouton un fois pour vooir Volodnikov entrer dans un sous-terrain et une deuxième fois pour ouvrir le souterrain pour vous. Descendez dans la salle, tuez les soldats et poursuivez Voldnikov. Actionnez un deuxième bouton et continuez vers le bas en évitant. Le bougre est difficile à attraper, il faut lui tendre un piège. Remarquez les deux blocs mobiles de part et d'autre d'un passage central. Tirez-en un Entrez dans ce passage et tirez le bloc à l'intérieur pour le placer sur la dalle au carrefour des

Indiana 118


Indiana 119


Indiana 121


Indiana 120

deux entrées. Cette manœuvre empêchera le professeur de passer par le trou de la salle au-dessus. **(Indiana 123)**

Coursez Voldnikov pour qu'il aille dans la salle. Il en fait le tour en faisant une pause au bout près d'une statue. Déplacez cette dernière de manière à ce qu'elle bloque l'une des issues et poursuivez Volodnikov de nouveau, il est coincé par la statue, vous confie un engrenage et disparaît. Tuez le sniper et sortez de cette zone. Vous arrrivez devant l'ascenseur mais vous ne pouvez pas encore ouvrir la porte. Taillez la tapisserie sur la colonne à votre droite et tirez le bloc à l'intérieur vers l'extérieur. Montez dessus, tournez-vous et sautez sur le trou dans la colonne en face. Descendez une échelle et tirez le levier plus loin. Revenez sur vos pas tirez bien le bloc vers la salle si vous ne l'aviez pas fait, pour passer derrière et descendre dans un nouveau souterrain. **(Indiana 124)**

Prenez la clé dans une niche et revenez en arrière. Placez la clé dans la serrure de la porte de l'ascenseur. Placez l'engrenage dans le dos de la tortue à l'intérieur de la cabine. Sortez bouger le bloc de pierre pour le mettre à l'intérieur de l'ascenseur. Ce dernier chute et fait monter un contrepoids. Montez au plafond en lévitant comme tout à l'heure. Allez au bout de la corniche, utilisez votre fouet pour sauter sur le contrepoids et vous descendrez. Abattez immédiatement les machines volantes. À l'opposé à gauche dans la pièce, à l'intérieur d'une poutre, prenez le trésor caché. Rejoignez le passage au centre de la pièce en hauteur et entrez dans l'eau. Au fond de la salle, allez au bout du tunnel pour activer un interrupteur. Une immense statue est hissée dans la salle. **(Indiana 125)**

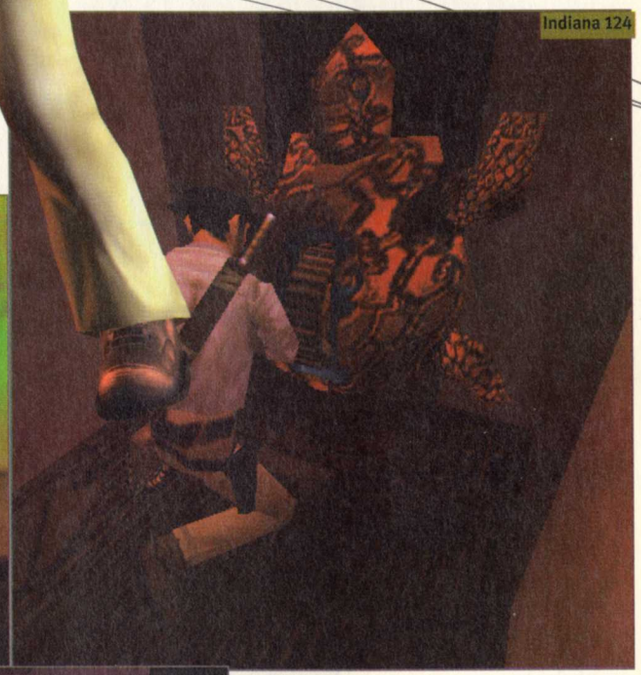
Indiana 122

Sortez du tunnel, prenez le trésor bien caché derrière une dalle effondrée dans la salle et remontez à la surface. Il n'y a qu'un minuscule rebord à gauche de l'issue éclairée d'une lumière rose pour pouvoir monter sur la berge. Sautez juste à côté. Faites sauter le mur et allez chercher un trésor. Revenez, sautez sur la tête de la statue pour aller de l'autre côté de la pièce.

Indiana 123

Montez à l'échelle dans l'ouverture et vous arriverez dans une nouvelle salle où une boule vous envoie des décharges électriques par intermittence. Allez à gauche, dans la première ouverture, cassez le mur, prenez le trésor. Dans la suivante, ramassez le medikit, montez sur la deuxième marche lancez votre fouet comme une corde. Employez-le encore deux fois. Allez à gauche de la grille, sautez sur la colonne, continuez comme ça vers la droite. **(Indiana 126)**

Laissez-vous glisser sur la pente pour sauter sur le rebord qui vous permet d'atteindre un tunnel sur la gauche. Lévitez au bout sur la dalle et vous arriverez dans une nouvelle pièce. Tirez et poussez (si vous tirez deux fois de suite, vous tombez dans le trou) les trois têtes de lion vers le centre. Poussez sur le bouton dans la niche derrière le lion du milieu. Ensuite,


Indiana 124

faites de même derrière les deux autres lions. Poussez le bouton doré une fois et le bleu trois fois. L'eau doit baisser dans le bassin et des soldats arrivent dans la salle. Vous pouvez redescendre la boule lance-éclairs pour qu'elle les tue et la remonter ensuite. **(Indiana 127)**

Plongez dans l'eau, allez à l'échelle qui permet de grimper à la tour, juste en face de cette échelle il y a un étrange interrupteur, utilisez votre pièce de Nub dessus pour faire jaillir un pont. Grimpez à l'échelle, passez le pont, faites le tour de la salle pour trouver un interrupteur à Nurb à côté d'une porte. Répétez l'opération dans la salle au contrepoids sur le côté des rails de l'ascenseur. Allez de l'autre côté de la pièce utiliser le

INDIANA JONES

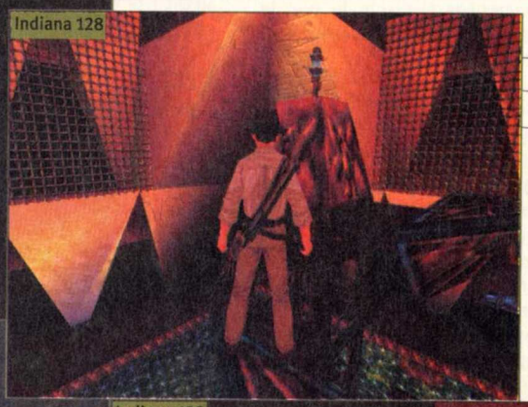
LA MACHINE INFERNALE

Descendez dans la cage d'ascenseur par l'échelle. Prenez les medikits et les roquettes sur la gauche. Allez au bout de la pièce (des robots volants surgiront alors), une dalle vous soulèvera, descendez, allez voir à l'emplacement de la dalle, il y a un interrupteur. Actionnez-le et le sol de la salle s'ouvre. Suivez la rampe. **(Indiana 131)**

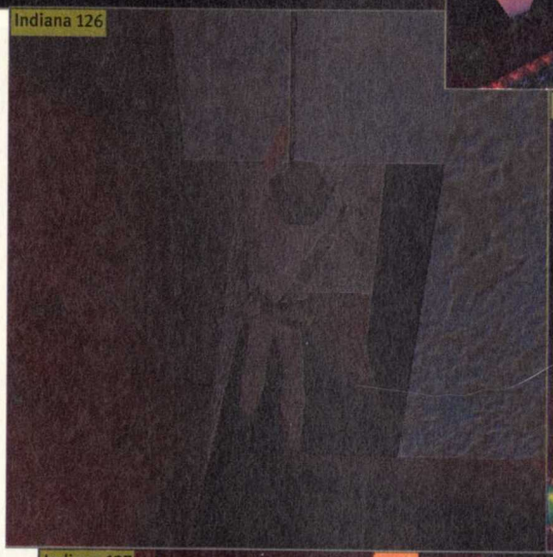
Indiana 125

Nurb juste au-dessus de la dalle du point de lévitation. Lévitez pour monter dans le passage central. Tirez le bloc de pierre, montez dans l'ascenseur et il vous emmènera tout en haut du niveau.
Grimpez les escaliers puis sur les blocs derrière la cage d'ascenseur. Tournez-vous, lancez votre fouet pour atterrir sur le toit de l'ascenseur et prendre un trésor. Descendez de là, allez de l'autre côté de la pièce, ramassez le medikit et ouvrez la porte avec le Nub. **(Indiana 129)**

Indiana 128



Indiana 126

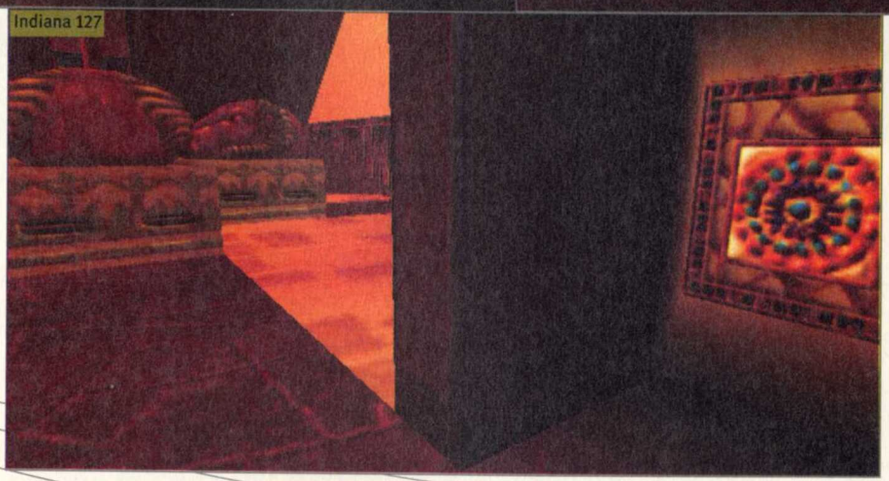


Indiana 129

Après la scène cinématique, sautez dans l'eau tout en bas. Remontez par l'ouverture ovale. Prenez le couloir de gauche. Évitez les éclairs, allez au bout et prenez la pièce de Nub, ainsi que deux trésors sur deux niches dans cette pièce.
Allez tout droit, le couloir en face vous amène sur un courant d'air ascendant (repérez le trésor au fond) sautez dans le courant et montez jusqu'à la plate-forme à gauche de celle où se trouve une statue de cheval décapité. Sautez sur celle de la statue, rampez entre les pattes et revenez à la plate-forme où vous avez atterri. Montez à l'échelle, descendez dans le passage dans le sol. Prenez l'Azerim à la place de la tête du cheval, tournez-vous et descendez jusqu'en bas pour prendre un autre trésor. **(Indiana 132)**

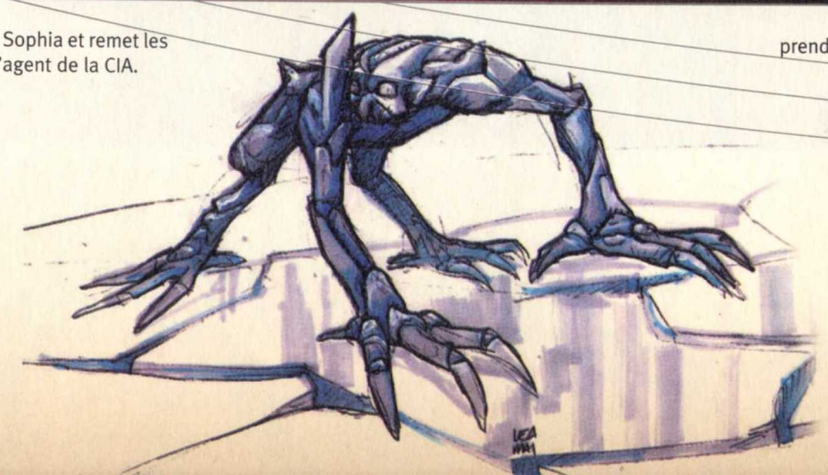
Détruisez la machine. Allez au centre. Marchez sur une dalle de contact et faites "Action" pour ouvrir le sarcophage. Une niche s'ouvre derrière, activez le contacteur Nub. Le sarcophage pivote et vous récupérez l'œil du Nub. Activez tous les contacts dans la salle et déposez l'œil du Nub dans un emplacement prévu dans un coin de la pièce. Un robot gigantesque va surgir devant vous. Il est très lent, donc pas trop dangereux. Vous devez l'attirer autour de la salle (réfugiez-vous dans le tombeau au centre quand il faut), de manière à ce qu'il marche sur les contacteurs électriques au sol. Lorsque les contacteurs sont éteints, vous pouvez les réactiver. Le robot doit se prendre au moins six court-circuits avant de lâcher prise. **(Indiana 130)**

Indiana 127



Montez sur le toit du tombeau. Sautez sur la tête du robot pour atteindre l'entresol et appuyez sur le bouton. Un pont se positionne alors, traversez-le. Allez au bout du tunnel, Indy parle avec Sophia et remet les pièces de la Machine Infernale à l'agent de la CIA.

Remontez à l'échelle, sautez sur la petite poutre en travers de l'ouverture sur le conduit qui



était ventilé. Lancez votre fouet pour passer. Ouvrez la porte et prenez de l'élan pour sauter sur les petites plates-formes en face au centre de la pièce pour en faire le tour et sauter par-dessus un puits. Derrière une porte il y a une salle qui tremble. Sautez dans l'eau et montez à l'échelle. Vous collectez l'Urgon et deux trésors dans les niches à côté. Mettez la pièce du Nub à la place de l'Urgon. **(Indiana 133)**

Courez sur les plates-formes mobiles et prenez l'ascenseur en face. Il vous descend au niveau de la petite pièce où il faut placer l'Urgon. Traversez le couloir aux marteaux-pilons. Et sortez par la droite arrivé au puits. L'ascenseur est utilisable un peu plus loin. Il vous monte à une série de plates-formes comme tout à l'heure. Lorsqu'elle s'interrompt, sautez sur le couloir contre le mur. Prenez les deux trésors. Sautez sur la dernière plate-forme pour passer par une ouverture dans le mur en face. Activez l'ascenseur, avancez et vous ferez face à Turner. Tuez-le et prenez la dernière partie de la Machine, le Taklit. **(Indiana 134)**

Lévitez pour grimper d'un niveau. Rendez-vous invisible et entrez dans la partie centrale pour désactiver la boule lance-éclairs grâce à un bouton dans le mur. Lévitez d'un cran à partir de ce bouton. Prenez la tête de Marduk et posez l'Azerim à la place. Une porte s'ouvre et Sophia descend. Allez dans le couloir, rampez sur la droite pour trouver deux trésors. Poursuivez votre route. Vous arrivez devant le cheval sans tête. Faites le tour pour poser celle de Marduk dessus. Retournez vers l'ascenseur, allez vers la salle principale, montez sur la mezzanine à côté de Marduk et posez le Taklit sur l'espèce de console de commande. Actionnez le levier et passez au dernier niveau. **(Indiana 135)**

L'AETHERIUM

Ce niveau est un délire total, rien à voir avec le reste du jeu. Vous êtes dans une autre dimension et vous pouvez voler dans les courants d'air. Descendez aussi bas que possible, rampez et prenez le trésor. Remontez d'un cran au-dessus des deux sphères qui tournent enlacées. Dans les quatre directions, vous pouvez voir des pastilles vertes et du courant. Descendez en marche arrière (si vous sautez vous traverserez le courant) et avancez vers la sphère. Le long de ses tunnels où vous flottez, il y a des montants de couleur qui vous servent de point de repère. Au bout de ces tunnels il y a une porte qui mène vers des endroits que vous avez traversés dans le jeu. D'abord, entrez dans le tunnel vert. Au bout, il y a "l'Instrument d'Outre-Tombe". **(Indiana 136)**

Revenez à la sphère. Prenez le tunnel violet. Utilisez votre instrument, il ouvre les portes vers la réalité. Là, ce sont les mines de Méroé. Prenez le trésor à gauche et le medikit.

Allez au tunnel orange. Là c'est Palawan, prenez un trésor et des herbes médicinales. Passez au tunnel bleu, croisez le chandelier, allez à sa droite prendre un trésor et un medikit et ouvrez le tunnel suivant. Tuez les bestioles dans la pièce. Regardez dans le trou il y a une pièce bleue en dessous. Pour trouver le secret de Monkey Island, vous devez sauter dans ce trou en prenant de l'élan. Rejoignez le tunnel orange. Repérez des montants bleus (de l'autre côté vous allez sur l'île de Palawan), vous vous transformez en Guybrush le héros de

Monkey Island 3. Dans la pièce au bout du tunnel, il y a un trésor sur la table et les photos des programmeurs dans un décor de Monkey 3, cool, peut-être le truc le plus cool du jeu en fait... **(Indiana 137)**

Prenez le tunnel bleu. Allez dans l'arène. Montez l'un des courants. Vous vous retrouverez devant Marduk, mais sans défense. Empruntez le couloir bleu, il vous entraîne ailleurs. Allez à gauche prendre un trésor puis continuez par le couloir rose, où vous prendrez à droite. Vous arriverez en face de la statue au miroir. Prenez-lui son miroir, le trésor près du pilier et repartez à droite. Prenez le courant du tunnel bleu pour retrouver Marduk.
Utilisez le miroir pour renvoyer les rayons de Marduk sur lui. Il vole et tire à deux altitudes. Montez ou descendez la rampe qui mène à l'étage pour avoir deux altitudes aussi. Vous devez renvoyer le tir en étant en bas puis en haut puis en bas et ainsi de suite six fois. Il suffit que Marduk soit à proximité et il est locké, vous n'avez plus qu'à orienter le miroir vers la droite ou la gauche. **(Indiana 138)**

Lorsqu'il meurt, prenez son médaillon et placez-le dans la serrure rose à proximité. Lancez votre fouet cinq fois de suite sur la boule électrique pour l'électrifier (vous ne pouvez prendre que cinq charges et devrez revenir ici pour recharger votre fouet). Prenez le tunnel bleu qui va vers le bas. Un peu plus loin lancez votre fouet sur la boule près de la porte metallique pour ouvrir celle-ci.
Descendez dans le courant et passez par la première ouverture. Vous verrez Sophia. Frappez les trois boules sur les trois plates-formes avec votre fouet, chaque fois que vous le faites vous ouvrez un nouveau passage, évitez le fantôme de Marduk qui prend possession de Sophia dès qu'elle est libre. Explorez les trois passages que vous avez ouverts, ils vous mènent aux trois pierres précieuses du roi Salomon. **(Indiana 139)**

Indiana 136

L'un des tunnels vous permet de descendre au fond de l'arène et de ramasser un trésor avant d'y descendre. En bas des trois tunnels de l'arène il y a une porte avec un emplacement et la couleur de la pierre correspondante. Ouvrez les trois portes, prenez la totalité des trésors derrière chacune d'elles. Revenez dans la salle, tuez Marduk/Sophia à coups de fouet électrique (vous pouvez recharger le fouet en haut dans la salle de Marduk) pour bien y arriver, montez sur la construction qui est apparue au milieu de l'arène.
Lorsque c'est fini, après la scène cinématique, courez vers le nouveau portail, restez concentré et montez toujours plus haut, repérez le dernier trésor derrière un pilier, vous retrouvez Sophia et Voldnikov qui en fait est un brave type et vous partez tous les trois vous saoûler à la vodka. **(Indiana 140)**

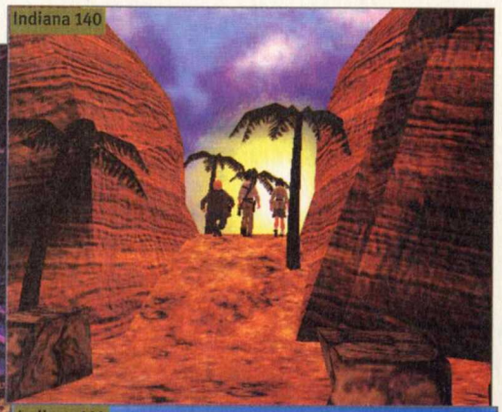
Indiana 137

Indiana 139

NIVEAU BONUS : DE RETOUR AU PÉROU

Ce niveau est accessible à chaque fin de niveau en achetant la carte secrète qui coûte 2500 crédits. Le but est d'y trouver une idole péruvienne. Tuez le léopard à l'aide du bazooka et le serpent un peu plus loin près d'une herbe médicinale. Examinez votre jeep pour y prendre un radeau gonflable côté passager. Mettez ce dernier à l'eau et descendez les rapides en guettant bien sur la gauche l'endroit où le torrent s'élargit de nouveau. Grimpez sur la rive de gauche. **(Indiana 141)**

Plongez dans l'eau à gauche de la cascade, entrez dans le passage et remontez à la surface. Grimpez au mur et vous arriverez sur une plate-forme. Laissez-vous glisser sur la pente jusqu'à ce qu'elle tombe à pic, à ce moment-là sautez et vous vous accrocherez de l'autre côté de la cascade.
Sur ce plateau, vous pouvez cueillir des herbes médicinales et tuer deux serpents, mais surtout trouver une idole derrière un rideau de feuillage. Laissez-vous descendre vers l'endroit où vous avez accosté et mettez votre canot à l'eau. Après un saut de cascade, vous pouvez aborder le rivage à nouveau. **(Indiana 142)**


Indiana 140

Indiana 141

Repérez les herbes médicinales. Plongez dans l'eau au pied des deux petites cascades. Il y a deux passages sous l'eau.
Empruntez celui de gauche après l'avoir dégagé à la machette. Remontez par une issue sur la droite dès que ça s'élargit. Grimpez sur les deux premières plates-formes rocheuses et retournez-vous pour sauter sur le coin droit de la corniche de l'autre côté. Grimpez le long de la petite pente, laissez-vous tomber et vous trouverez une pierre précieuse bleue dans la bouche d'un bas-relief.

Revenez à la rivière et empruntez le deuxième passage sous-marin tout de suite à gauche en sortant de celui où vous êtes. Vous atterrissez dans une piscine pleine de piranhas. Il y a deux conduits sous-marins qui communiquent, ne vous laissez pas impressionner vous

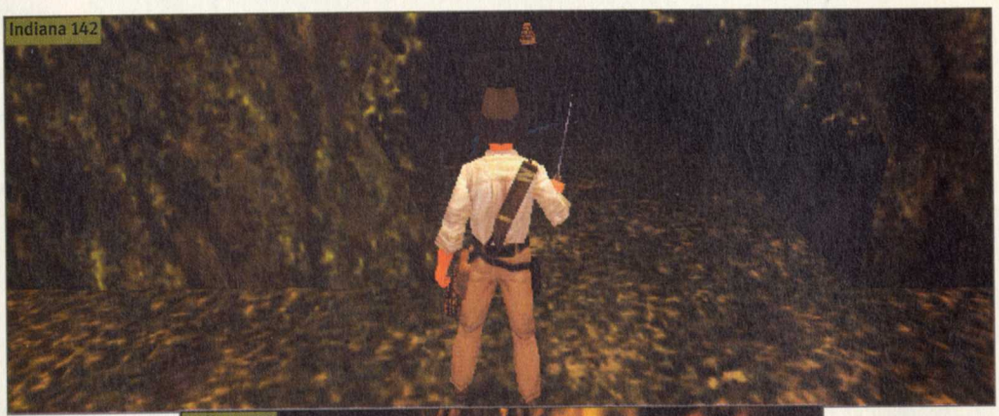
ne pouvez pas vous perdre. Il y a une salle où vous pouvez récolter un medikit mais la sortie est un peu coton à repérer. Allez dans la zone des caisses, il y a une issue évidente qui mène à une salle où vous ne pouvez pas remonter sur la berge mais si vous regardez bien il y a une autre issue à l'opposé de celle qui saute aux yeux au pied de la paroi. Elle vous mène sur terrain sec. Lancez votre fouet sur la pointe du rouage en pierre et vous franchirez la piscine. **(Indiana 143)**

Vous arrivez dans une salle décorée de crânes humains. Sur la gauche, une idole ne demande qu'à être frappée d'un coup de fouet pour tomber de sa niche. Elle tombe dans l'eau mais ce n'est pas un problème. Utilisez votre briquet sur la torche posée sur l'autel à proximité et plongez. Prenez l'idôle et repérez un passage obstrué par des algues. Ouvrez-le à coups de machette. Il vous aspire immédiatement pour vous faire déboucher dans un minuscule réduit. Montez sur la berge et poussez le bloc rocheux dans l'eau. Le niveau de l'eau se met à grimper, faites de même mais repérez une niche à une dizaine de mètres de la surface, vous-y trouverez un trésor.

Arrivé à l'air libre, il y a deux tunnels. Prenez celui où l'on voit un rayon lumineux.

Attention c'est un piège, ne passez pas à travers et restez bien contre le mur. Avancez jusqu'au bout de ce couloir et rampez pour entrer dans le passsage à gauche de l'énorme pierre. Dans une niche, ramassez une clé étrange.

Maintenant, retournez au deuxième tunnel qui donne sur la piscine. **(Indiana 144)**


Indiana 142

Attention, des pieux sortent des murs dans la salle où vous arrivez. Allez au bout de la salle, grimpez à l'alcôve. Sur la gauche, placez votre clé en pierre dans la serrure et un couloir apparaîtra. Les souterrains qui suivent sont obscurs et truffés de scorpions. Allumez les torches arrivé au bout et grimpez aux niches face à celles où se trouvent des squelettes. Il y a une gemme rouge dans la première. Grimpez sur celle où se trouve une torche et lancez votre fouet pour qu'il vous serve de corde. Répétez l'opération plus haut. Lorsque vous ne pourrez plus monter, sautez de l'autre côté et laissez-vous descendre d'un cran pour atteindre la petite plate-forme où il y a un squelette et surtout une pique en bambou. Prenez-la et revenez dans l'alcôve où vous avez mis la clé en pierre. Face à cette dernière il y a un visage de squelette gravé dans le mur. Introduisez votre pique dans le trou en forme de triangle qu'on voit au niveau des dents. **(Indiana 145)**

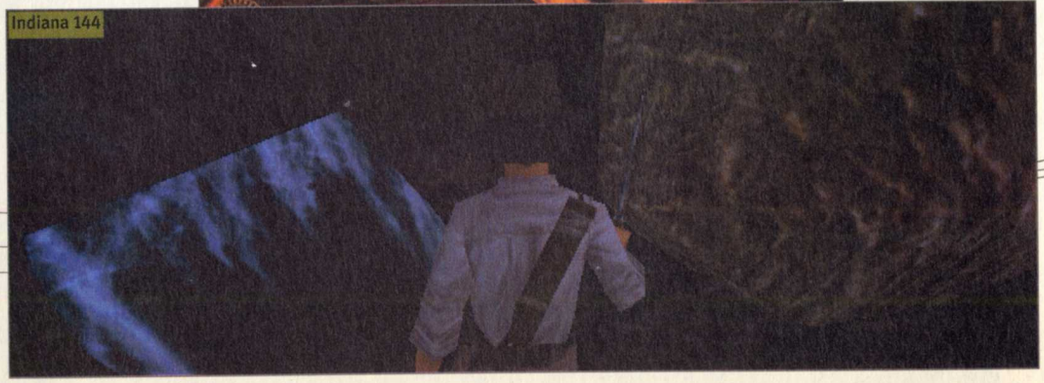
Indiana 145

Descendez de l'alcôve vers la salle aux pieux et rampez pour emprunter le passage un peu caché en bas à gauche. Vous arrivez dans un conduit, utilisez votre fouet sur la pique en bambou et vous pourrez grimper. Montez la rampe et dès que ça tourne à gauche, arrêtez-vous.

ENVIE DE TESTS, DE PREVIEWS ET DE NEWS VRAIMENT CRITIQUES ? ÇA NE COÛTE RIEN D'ALLER SUR : WWW.LOISIR.NET !

Les deux premières dalles où figurent des têtes de mort aux yeux rouges sont des pièges. Marchez sur la troisième et un souterrain s'ouvrira, mais avant d'y aller, remontez vers le bout du couloir et grimpez de corniche en corniche. Arrivé à une impasse (une ouverture vous permet de voir une salle) retournez-vous et sautez sur la plate-forme d'en face. Allumez la torche sur la droite et prenez le trésor sur la gauche. Retournez au souterrain. **(Indiana 146)**

Une petite grotte pleine de serpents suit votre couloir. Prenez le médikit sur le squelette et traversez. Les serpents arrivent sans cesse, pas la peine de s'éterniser. Grimpez sur les plates-formes au fond. Vous arrivez dans la grande salle que vous avez vue par la lucarne précédemment. Le but est d'atteindre le sommet. Utilisez votre fouet pour arriver sur un plateau (il faut coller Indy vraiment au bord et contre le mur pour que le fouet puisse "locker" la branche, ça déconne). Grimpez au mur vers le haut. Tirez le bloc sur la plate-forme puis redescendez vous agripper sur le mur et remonter afin de le contourner. Grimpez d'abord vers le bas à droite grâce à la portion de mur qui était derrière le bloc. Vous atteindrez une niche, décrochez/accrochez-vous du mur pour y entrer prendre un trésor. **(Indiana 147)**


Indiana 144

Laissez-vous tomber dans la grotte aux serpents de nouveau, traversez-la et cette fois, accroché au mur, allez tout en haut. Sautez sur la corniche en face pour vous agripper au bord et balancez-

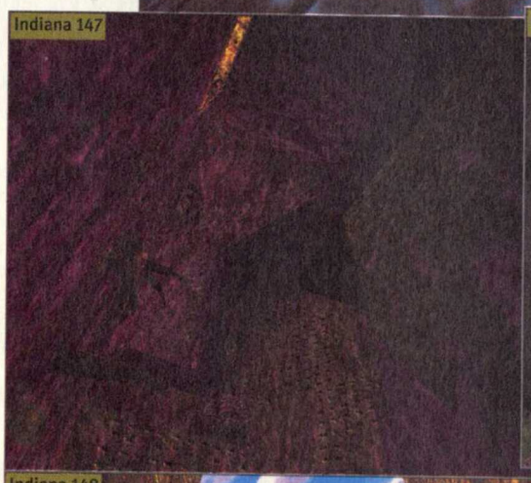
vous vers la gauche jusqu'à ce que vous puissiez monter dessus. Faites le tour du rocher pointu sur la corniche, tournez-vous dos au vide et laissez-vous suspendre par les mains. Lâchez prise, vous glissez sur une pente un instant et vous devez sauter à ce moment-là pour vous accrocher à la fenêtre en face. Ne bougez plus.
Sautez sur le mur en face, vous restez accroché par les mains. Décrochez-vous, balancez-vous vers la gauche et lâchez tout. Employez votre fouet sur le bec de la statue d'oiseau qui dépasse du mur, le gros rocher qui vous menacait s'effondre, vous pouvez descendre au fond de ce puits. **(Indiana 148)**

Ne prenez pas le passage au niveau du rocher écrasé, mais celui en face juste au-dessus. Vous arrivez dans une salle énorme avec des plates-formes le long des murs. Avant d'y aller, faites demi-tour sur vous-même et laissez-vous tomber pour trouver la corniche cachée qui vous mène plus loin à un trésor. Sautez de l'autre côté de l'autel où vous l'avez prise, et vous retombez à l'entrée de la grande salle. Attention aux plates-formes, dès que vous posez le pied dessus, des blocs sortent du mur et vous poussent dans le vide. Au bout, il y a une niche pour vous réfugier. Les blocs, une fois sortis, vous permettent de continuer. Plus haut au troisième bloc, il y a un rideau de feuillage à franchir. Attention au précipice, sautez par-dessus et prenez le trésor au fond. Remontez sur les blocs entrez dans le passage et vous verrez votre idole péruvienne. **(Indiana 149)**

Indiana 146

Dès que vous l'aurez prise, le sol s'écroulera. Foncez vers la porte qui s'ouvre. Vous vous arrêtez tout seul. Faites demi-tour, allez jusqu'au début du couloir. Une énorme boule de pierre se met à descendre sur sa rampe, à ce moment-là, revenez en courant et arrêtez-vous là où la pente commence à remonter et tournez-vous de nouveau. Les dalles où vous êtes vont s'effondrer. La boule passe et vous devez immédiatement sauter et courir vers le fond du tunnel avant que la boule ne repasse. **(Indiana 150)**

Indiana 147



Indiana 149

Glissez sur une pente au bout du tunnel, utilisez votre fouet sur la branche pour franchir le fossé, courez, lancez votre fouet vers le haut et grimpez-y lorsque vous êtes en impasse. La boule passe et explose la dalle qui vous ouvre les portes de la fin du niveau. Vous avez du bol, le rocher n'a pas explosé votre jeep...

Indiana 148

Indiana 149

Des affiches, ça Woody ?

16 posters géants* et un numéro exceptionnel où on Woody tout sur Disney

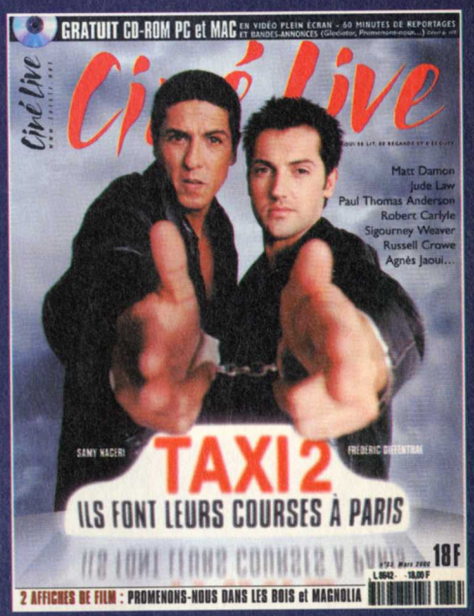
En vente chez votre marchand de journaux 35 F seulement

** Un conseil : sifflez en agrafant !*

OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 Numéros : 90 francs

au lieu de 108 F. soit 1 numéro GRATUIT



• LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

• COLLECTIONNER

- Chaque mois **2 affiches de films** en poster géant R°V°

• VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A.des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs

DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR www.cinelive.com et 3615 ciné live

Merci de bien vouloir recopier ou retourner ce bulletin accompagné de votre règlement à :

Ciné Live - 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex.
Tél : 01 41 06 44 33 Fax : 01 41 06 18 58

OUI , je souhaite recevoir les **SIX prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec leurs CD-Rom et les posters au prix exceptionnel de **90 F. au lieu de 108 F.** Offre valable jusqu'au 31 mars 2000

❑ chèque bancaire ou postal ❑ mandat ❑ carte bleue n°

|_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑ Age.....

Signature obligatoire :

J'ai un PC ❑ J'ai un Mac ❑

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP .....

Ville .....

Adresse E.mail .....

Tarif valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'étranger, nous consulter au 33.1.41.06.44.44

PC SOLUCES 35

Éditeur : Ubi Soft
Config. mini : Pentium 133 - 64 Mo
Texte et voix : Anglais
Sortie : Janvier 1999

The Longest Journey est un excellent jeu : d'accord, c'est très (très) bavard, mais cela crée une véritable ambiance, renforcée par des graphismes exceptionnels et une histoire passionnante.

THE LONGEST JOURNEY

D'UN MONDE À L'AUTRE

Conseils de jeux

- The Longest journey est entièrement en français mais, parfois, la traduction change un nom lorsqu'il est dans l'inventaire, dans un dialogue ou à l'écran. Vous trouverez donc souvent entre parenthèses dans la solution le terme correspondant à l'inventaire.

- Lors des conversations, POSEZ TOUTES LES QUESTIONS qui apparaîtront dans les boîtes de dialogue. De même, discutez avec toutes les personnes. À défaut, certaines actions ne seront pas possibles même si vous avez tous les éléments en main, car vous n'aurez pas obtenu les indices nécessaires à travers les conversations.

Drôle de rêve pour une jeune femme.

Prologue : Un lion dans la rue

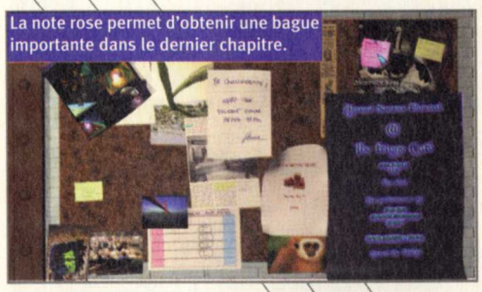
Vous vous réveillez dans un monde de cauchemar. Avancez vers la droite pour vous approcher de l'arbre. Regardez le nid (en forme de rocher gris) à gauche du vieil arbre et prenez une Écaille à l'intérieur. Prenez la Brindille qui dépasse du tronc du vieil arbre. Après la discussion avec le Vieil arbre (posez-lui toutes les questions), marchez vers la droite pour voir le ruisseau couler dans la faille. Entrez dans l'inventaire (clic de droite) pour combiner ensemble l'Écaille et la Brindille afin de fabriquer un Entonnoir puis prenez cet Entonnoir en main, placez le pointeur souris hors de l'inventaire pour fermer ce dernier et utilisez l'Entonnoir sur le ruisseau pour en détourner le cours.

Allez à gauche pour reparler avec le Vieil arbre afin qu'il récupère l'œuf.

C'est fou ce qu'on peut trouver au fond de son lit !

Chapitre I : La Pénombre

Après vous être levé, prenez l'Agenda (Journal) sur la table de chevet, ouvrez l'armoire pour prendre le Singe en peluche dans le carton puis cliquez sur la porte de la chambre pour sortir. Parlez avec Zack puis descendez l'escalier au fond du couloir. Consultez le Panneau d'affichage près de l'escalier afin d'y prendre l'Annonce rose (Note rose) accrochée en haut à droite (vous obtenez aussi l'Épingle). Lisez la note puis discutez avec Fiona assise dans le canapé à gauche. Après lui avoir parlé, donnez-lui la Note rose pour qu'elle vous rende la bague.


La note rose permet d'obtenir une bague importante dans le dernier chapitre.

Ramassez le Carnet d'allumettes sur la table puis sortez en cliquant sur la porte d'entrée au fond à gauche. Marchez vers la gauche jusqu'à la machine, sauvegardez et regardez la machine de près. Utilisez la Bague en or pour reconnecter les deux Câbles en haut à droite. Cliquez alors sur les vis de gauche et de droite pour aligner horizontalement les jointures bleues en dessous des vis. Ce n'est pas un puzzle très compliqué : la vis de gauche sert à sélectionner la jointure qui ne bougera pas et la vis de droite fait tourner les trois autres jointures. Si vous n'arrivez pas à résoudre ce puzzle, reprenez votre sauvegarde et faites les manipulations suivantes : tournez la vis de gauche 2 fois, tournez la vis de droite 2 fois, tournez 1 fois la vis de gauche, tournez 3 fois celle de droite, tournez 1 fois celle de gauche et enfin tournez 1 fois celle de droite. Le bouton au-dessus passe au vert : actionnez la Vanne da la bonbonne à gauche pour faire baisser la pression puis tournez la Roue afin de purger la machine. Prenez enfin la Pince (Attache) qui servait à boucher le tuyau, reprenez votre Bague en or puis cliquez sur la gauche de l'écran pour revenir dans la rue.

La machine infernale.

Venise a bien changé.

Marchez vers la droite pour rencontrer Cortez assis sur le banc. Discutez avec lui puis continuez d'avancer vers la droite pour rejoindre la zone des ponts.

On se fait une toile ?

April va se prendre dans une toile qui la dépasse.

Traversez cet écran afin d'emprunter la rue qui va vers le parc au fond à gauche (double-cliquez avec la souris pour qu'April coure car sinon vous n'en finirez pas d'attendre). Une fois dans le parc, cliquez sur le bâtiment blanc au loin pour arriver à l'académie puis entrez dans l'immeuble. Récupérez le Gant en caoutchouc dans la corbeille au premier plan puis montez l'escalier à droite. Prenez le "Pinceau" et la "Palette" sur la table et utilisez-les sur la Toile posée sur le chevalet à gauche. Emma vient alors vous interrompre car elle a un message de la part de Cortez (pour les fans comme nous, remarquez qu'Emma a la voix de Willow dans la série Buffy contre les vampires). Sortez de l'académie, retraversez le parc et revenez à la zone des ponts.

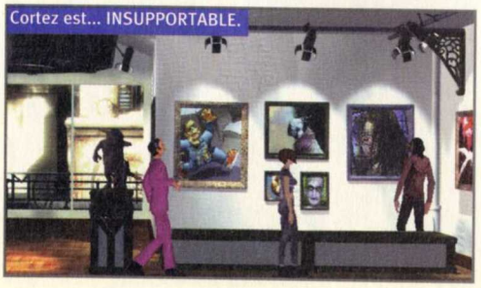
Prenez cette fois-ci l'allée au fond à droite pour arriver devant le café. Entrez dans l'établissement et discutez avec Charlie le barman puis prenez un Bonbon dans la boîte de bonbons posée devant Charlie et allez vers la gauche. Lisez l'affiche à droite du Juke-box et prenez un des Tickets au bas de l'affiche. Lisez le Ticket pour savoir où a lieu l'exposition. Parlez ensuite avec Stanley assis au comptoir à gauche et exigez de lui qu'il vous paie. Après la conversation, examinez votre Journal dans l'inventaire et prenez la feuille du Programme qui dépasse du carnet : c'est la fiche horaire que demande Stanley ! Sauvegardez alors (c'est important pour la fin du chapitre !!!) puis donnez la Fiche horaire à Stanley et continuez de lui exiger l'argent en le menaçant de démissionner afin qu'il recharge enfin votre Carte de crédit. Vous pouvez alors soit accepter son offre de travail pour le soir même, soit refuser : cela conditionnera la cinématique à la fin du chapitre. Prenez ensuite un Pain dans la corbeille à pain posée sur la table à côté.

Le gros Stanley est un requin en affaires.

Sortez du café, retournez dans la zone des ponts et prenez la ruelle au premier plan à gauche pour atteindre la station de métro. Descendez dans le métro et actionnez le Scanneur à gènes posé devant les portillons. Cliquez sur le Bouton "Week" pour sélectionner un coupon hebdomadaire puis utilisez alors votre Carte de crédit en la passant devant la lentille du Scanneur afin de payer le coupon. Passez alors le portillon et montez dans la rame de métro quand elle arrivera.

Cortez l'Art-ramène

Cliquez sur le plan de métro au-dessus de la tête d'April puis sélectionnez la destination "Pont WaterTown" en cliquant dessus. Vous voilà parvenu à destination : marchez vers la droite et entrez dans la galerie d'art après en avoir ouvert la porte. Laissez April déposer automatiquement le ticket sur la table puis parlez avec Cortez qui se trouve au fond de la galerie, à droite. Faites ce qu'il vous demande en regardant le tableau et discutez-en avec Cortez (qui est très "prise de choux") jusqu'à ce qu'il s'en aille.


Cortez est... INSUPPORTABLE.

Retournez alors dans le métro et sélectionnez la destination "Venise Est". Allez dans la zone des ponts en marchant vers la droite. Vous avez maintenant deux possibilités pour conclure ce chapitre (chacun avec une cinématique différente intéressante à voir !) : soit vous allez au café afin de dire à Stanley que vous êtes prêt à travailler pour la soirée au café (à condition que vous lui ayez déjà promis de passer, c'est pour cela que je vous avais dit de sauvegarder), soit vous rentrez chez vous à l'auberge Border House (c'est la ruelle qui part vers le Sud dans le quartier des Ponts) pour parler avec Mickey et Fiona qui seront assis dans le canapé. Quel que soit votre choix, cela conclut le chapitre par une cinématique différente.

Ils acceptent n'importe qui dans ce bar !

Chapitre II : À travers le miroir

Ouvrez la fenêtre puis regardez dehors. Tirez ensuite sur la Corde à linge pour la détacher et lancez votre Pain sur le Canard en plastique bleu afin d'attirer la mouette dessus. Tirez alors la Chaîne à droite pour récupérer dans votre inventaire la Corde à linge tombée au fond de l'eau.

Sortez de votre chambre et descendez dans le séjour pour parler avec Fiona. En fonction de ses indications, remontez à l'étage et frappez à la chambre de Zack (la seconde porte à gauche en partant du fond). Dans la conversation, demandez-lui où se trouve Cortez : il vous le dira contre une promesse de rendez-vous. Redescendez l'escalier, sortez de l'auberge, traversez la zone des ponts (vous voyez le Canard en plastique passer) et allez devant le café. Prenez le Canard en plastique qui est venu se bloquer dans les grilles à droite juste avant le petit pont. Il est temps maintenant de prendre le métro : allez à la station et passez le portillon pour accéder au quai. Remarquez les étincelles produites par intermittence par la tige (c'est en fait une grande Clé) au bout des rails de gauche.

Le canard se fait attraper.

La pêche au canard

Sauvegardez puis examinez alors le Petit canard en plastique dans votre inventaire afin de détacher le Pansement qui sert de rustine. Revenez à la vue de l'inventaire général et utilisez l'icône "Bouche" (qui sert normalement pour parler avec quelqu'un) sur le Petit canard afin de le regonfler. Enfoncez rapidement (car on entend le Canard se dégonfler) l'Attache sur le Canard gonflé puis accrochez la Corde à linge sur le tout et utilisez cette canne à pêche de fortune pour récupérer la Clé sur les rails. Si vous n'agissez pas assez vite, vous devrez reprendre votre sauvegarde car la **canne à pêche ne marchera plus** !

Va falloir être rapide.

détachez-lui son œil (**il faut cliquer deux fois sur l'œil sinon il reste pendu et vous ne le récupérez pas**). Posez alors le Singe en peluche au pied du Tas d'ordures. Vous avez ainsi formé une ombre en forme de type armé sur le mur du fond. Placez-vous devant la poubelle posée à droite de la porte arrière du cinéma, enlevez le couvercle de la poubelle puis allumez le tas d'ordures grâce à votre Boîte d'allumettes. Attendez alors que le Gros type sorte puis danse dans la cour afin de vous glisser à l'intérieur du cinéma par la porte qu'il a laissée ouverte.

Montez finalement dans la rame de métro et sélectionnez la destination "Le quartier du métro". Dans ce nouveau quartier, placez le pointeur souris sur la rambarde à côté du lampadaire de droite et cliquez afin d'aller vers la rue suivante à l'est (l'endroit où il faut cliquer est très petit, alors regardez la photo).

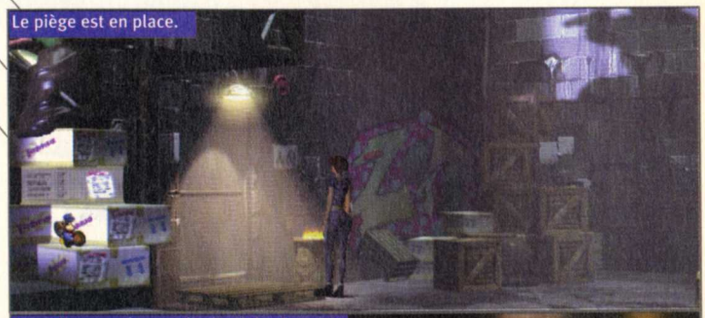
Difficile de trouver le chemin pour partir vers la droite !

Vous êtes dans la rue de la Maison de radio. Allez vers la droite pour arriver devant le cinéma Mercury au bas de la rue. Parlez avec le Gros type qui balaie devant le cinéma puis poussez la poubelle placée au bord du trottoir afin de révéler un Suintement (une sorte de boue vert fluo). Trempez vos Bonbons dans le Suintement pour obtenir un Bonbon puant. Parlez alors **plusieurs fois** avec le type (c'est un flic) appuyé contre le lampadaire à droite jusqu'à ce que vous ayez épuisé tous les sujets de discussion (il a tendance à couper court à la conversation mais il ne faut pas cesser de le harceler) puis donnez-lui enfin le Bonbon puant pour qu'il parte en courant (en courante ?).

Le flic a des affaires pressantes à régler.

Marchez maintenant vers la gauche pour revenir dans la rue de la Maison de radio et prenez le Chapeau (c'est un Fedora) du flic qu'il a laissé tomber au centre de l'intersection. Retournez devant le cinéma et utilisez l'icône "Main" sur la Boîte à fusibles qui se trouve devant le lampadaire où se tenait le flic (qui court toujours, hé hé). Utilisez alors la Clé (celle prise dans la station de métro) sur le Verrouillage (serrure) pour ouvrir la boîte. Jetez un coup d'œil sur votre inventaire et réparez le Gant de travail grâce au pansement (Band-aid). Prenez alors le Gant pour finir de détacher le câble électrique qui fait des étincelles : l'enseigne du cinéma s'éteint alors et le Gros type arrête de balayer pour aller chercher des outils dans l'arrière-cour. Suivez-le et avancez dans la cour pour atteindre la porte de derrière du cinéma.

Posez le chapeau du flic (le Fedora) sur le Sac poubelle au sommet du Tas d'ordures à gauche. Regardez ensuite le Singe en peluche dans votre inventaire et


Le piège est en place.

N'oubliez pas de prendre l'œil du singe !!!

April au pays des merveilles

Parlez avec Cortez assis dans la salle qui vous mène alors dans l'arrière-cour et ouvre un portail. Acceptez de traverser le portail puis cliquez sur le portail (Passage) apparu dans le mur.

Marchez vers la droite jusqu'à ce que vous aperceviez un prêtre. Engagez la conversation avec lui et choisissez plusieurs fois la Phrase "Elle écoute" jusqu'à ce que vous finissiez par comprendre le prêtre, qui s'appelle Tobias.

Tobias vous guide alors dehors et vous demande d'explorer la ville puis de revenir le voir. L'exploration de la ville n'est pas nécessaire dans l'immédiat : retournez tout de suite dans le temple derrière vous pour parler à Tobias qui a beaucoup de choses à vous apprendre (et même plus encore : préparez du café). Une fois la conversation terminée, marchez vers la droite et reparlez avec Tobias (c'est du masochisme !) pour le questionner sur tous les sujets et en particulier Brian Westhouse (il vous révèle qu'il s'appelle Deux-roues dans ce monde). Sortez du temple par la porte au fond, descendez les escaliers et marchez jusqu'à l'étalage nommé "les Écuries" près de l'escalier du temple afin de vous retrouver au cœur du marché.

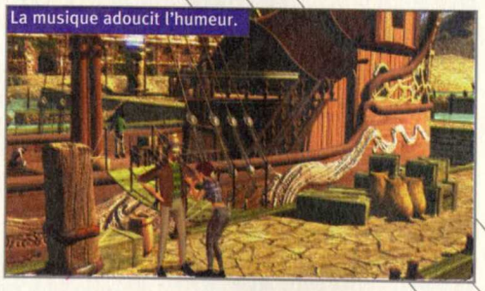
Parlez au marchand de droite et questionnez-le à plusieurs reprises sur "Deux-roues" jusqu'à que son coursier arrive et se fasse renvoyer. Rediscutez alors avec le Marchand afin de le convaincre que vous pouvez remplacer le coursier : vous obtenez dans votre inventaire deux objets (une Carte et une Liste de livraisons). Quittez le marché en cliquant sur la zone à gauche de l'écran (tout du moins à travers les objets de l'étalage à gauche de l'écran) et empruntez la rue qui part au fond du marché. Vous voyez alors un plan de la ville : cliquez sur la zone "Les portes de la ville". Allez vers la droite pour accéder aux Docks. Suivez la jetée pour atteindre le Vaisseau au quai au fond à droite avant le phare.

Un livreur s'en va, un livreur arrive.

Parlez au Marin qui se tient devant le Vaisseau puis donnez-lui la Carte du capitaine Nebeway. En échange, il vous donne de l'argent (une Pièce). Donnez-lui alors la Liste des livraisons mais le Capitaine refuse de la signer, quoi que vous lui disiez ! Cependant il vous indique qu'il pourra la signer si vous faites de la musique pour distraire Mojad...

Le vaisseau de Nebeway est au bout de la jetée.

Cliquez sur les portes de la ville (la Jetée) qu'on voit tout au fond derrière le Vaisseau. Examinez le stand juste à gauche des portes de la ville : on y vend des instruments de musique. Parlez maintenant avec le marchand du stand puis donnez-lui la Pièce à la fin de la conversation pour obtenir une flûte. Retournez devant le Capitaine Nebeway et donnez-lui la Liste des livraisons : vous jouez automatiquement de la flûte pendant qu'il signe la Liste.


La musique adoucit l'humeur.

Retournez ensuite chez le Marchand de carte au marché du temple pour lui dire que vous avez rempli votre mission et donnez-lui la Liste des livraisons. Il vous donne une nouvelle course pour Deux-Roues et des indications (très drôles) pour le rejoindre "facilement". Pas d'inquiétude, la destination pour trouver Deux-roues apparaît sur la carte de la ville. Sortez du marché, prenez la rue au fond pour atteindre les portes de la ville et cliquez sur la zone "Le Bungalow de Westhouse". Parlez avec l'Homme sur le banc afin de lui remettre la Carte puis interrogez-le sur Cortez. Quand vous aurez épuisé toutes les lignes de dialogue et remis la Liste des livraisons pour qu'il la signe, partez vers la gauche : Deux-roues vous interpelle et vous remet une Montre à gousset. Utilisez votre Épingle sur la Montre à gousset pour qu'un franchissement (portail) apparaisse.

Deux-roues vous remet la "clé" du portail.

Une fois le franchissement traversé et la longue discussion avec Cortez passée, vous vous retrouvez à la sortie du métro. Allez dans le café et discutez avec Charlie le barman.

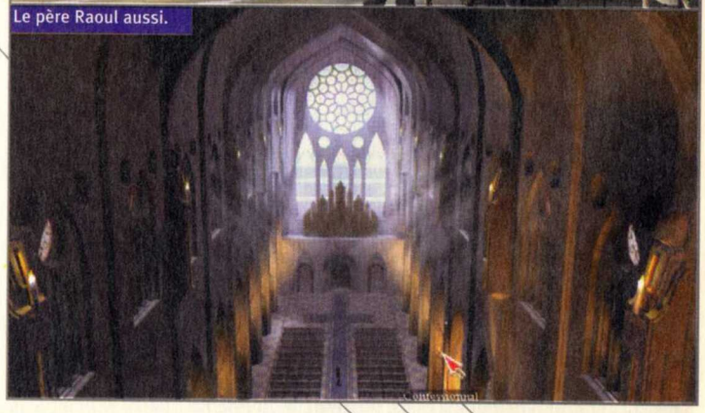
Sauvegardez puis avancez ensuite vers la gauche du café pour qu'Emma arrive : parlez-lui et choisissez d'honorer ou non la promesse faite à Zack, ce qui termine le Chapitre et vous fait changer de CD.

Remarque : Si vous avez un problème avec les changements de CD ou le lancement des CD, il suffit souvent d'appuyer sur la touche "Echap" pour que cela passe.

Chapitre III : Amis et ennemis

Sortez de la chambre pour rencontrer Zack qui sera furieux quel que soit votre choix au sujet du rendez-vous (reprenez votre sauvegarde faite avant la discussion avec Emma si vous voulez voir les deux réactions pas très différentes de Zack). Après l'altercation, allez prendre le métro et choisissez comme destination "La rue de l'espérance". Cliquez sur l'entrée de la Cathédrale au bout de la rue pour y entrer. Rendez-vous dans la partie nommée Confessionnal en cliquant sur la zone à droite, au milieu des arches. Parlez avec le prêtre - le père Raoul - pour savoir où se trouve Warren Hughes. Sortez de la cathédrale, redescendez la rue et entrez dans l'Immeuble 87 en face du métro pour rencontrer un enfant qui n'est autre que Warren Hughes.

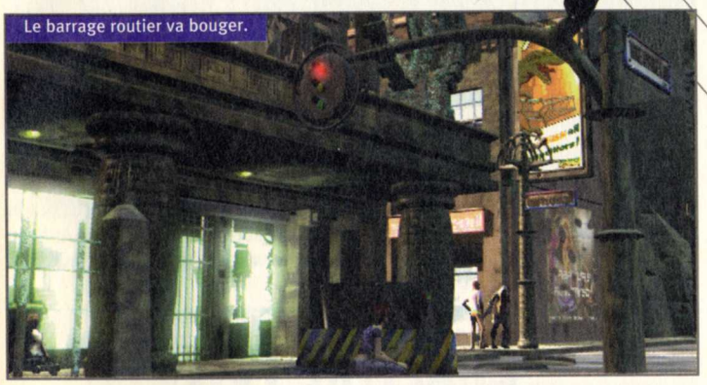
La cathédrale est bien cachée...


Le père Raoul aussi.

Discutez avec lui et acceptez la mission qu'il vous propose en n'oubliant pas de lui demander où se trouve le Commissariat. C'est une dure mission, comme nous allons le voir.

Gardez la pause

Descendez l'escalier, entrez dans la station de métro de l'autre côté de la rue et choisissez comme destination "Métro Ouest". Examinez le Barrage automatique qui bloque la rue juste devant vous pour obtenir le chiffre sur son panneau de contrôle. Lisez ensuite les deux Pancartes accrochées aux lampadaires à droite et à celui au fond à gauche. Revenez devant le Barrage automatique et actionnez-le grâce aux numéros des rues que vous avez obtenus sur les Pancartes. Cachez-vous alors dans la grande poubelle à gauche en "l'actionnant" simplement. Lorsque le camion des éboueurs passe, il vous embarque directement au commissariat de police (pas de conclusions hâtives : les flics ne sont pas tous des ordures (elle était facile celle-là mais trop belle !!!)).


Le barrage routier va bouger.

Examinez la Caisse à outils posée par terre à droite de l'accueil puis prenez la feuille de papier dans la caisse : c'est en fait un Vieux formulaire.

Discutez avec le Sergent de l'accueil pour apprendre où sont les archives puis allez vers la droite pour bavarder avec les deux Gars de la maintenance (le Gars mince et le Gars costaud) assis sur le banc. Reparlez-leur plusieurs fois jusqu'à ce qu'ils ne disent plus rien d'intéressant puis donnez-leur le Vieux formulaire qu'ils refusent. Allez de nouveau interroger le Sergent et demandez-lui le formulaire "Suspension tactique à court terme des droits syndicaux" mais elle refuse de vous le donner si vous n'avez pas le numéro du formulaire. Consultez alors votre inventaire et lisez le Vieux formulaire pour connaître ce fameux numéro. Reparlez au sergent pour lui demander le formulaire 09042... Portez ce nouveau formulaire au Gars costaud (April remplira automatiquement le formulaire) mais il le refuse car ce n'est pas le formulaire 09042-A. Repartez voir le sergent pour lui demander cette fois-ci le formulaire 09042-A. Donnez ce formulaire au Gros Costaud pour que les réparateurs se mettent enfin au boulot.

Regardez ensuite l'écran du Vidphone de gauche (pour savoir son numéro de téléphone) puis utilisez le Vidphone de droite et composez le numéro 099-12090. Courez alors prévenir le Gars costaud pour lui dire qu'il y a un appel pour lui. Attendez que le Gars costaud soit devant le Vidphone pour prévenir aussi le Gars mince qu'il a un appel.

Quelle histoire pour en arriver là !

Remarque : Si vous n'êtes pas assez rapide, il faudra recommencer l'astuce du téléphone pour faire diversion.

Lorsque les deux réparateurs sont devant le Vidphone, croisez les fils qui pendent sous le panneau sur lequel ils travaillaient : la porte s'ouvre enfin ! Prenez le Tournevis posé à côté de la Boîte à outils puis entrez dans le couloir pour découvrir que vous ne pouvez pas y aller à cause du Sergent !

Regardez les Casiers derrière le Sergent puis demandez-lui le formulaire correspondant à une "plainte pour comportement indécent et obscène". Dès que le Sergent se lève, courez remettre en contact les fils sous le panneau et passez rapidement la porte automatique dès qu'elle s'ouvre. Avancez jusqu'au premier plan et entrez dans les vestaires à gauche.

Mon œil

Lisez les noms sur tous les casiers (Placards 1 à 6) puis "parlez" au flic constipé dans les toilettes (Cabine) à gauche : c'est le sergent Minelli. Dites-lui que vous êtes le Sergent Hernandez (rien ne vous empêche de dire avant les autres possibilités : ça peut être drôle) et il vous remet la Clé de son casier. Utilisez cette clé sur le placard de gauche (placard 1) pour l'ouvrir. Regardez l'intérieur du placard afin d'y prendre la bouteille de Médicament. Examinez aussi le Réceptacle pour œil de verre à gauche de la trousse de voyage et le coin inférieur droit du miroir accroché à la porte : le miroir est brisé et vous pouvez prendre un Éclat de verre. Vous découvrez alors une note : lisez-la ! Rediscutez avec le sergent Minelli dans les toilettes puis donnez-lui le Médicament. Parlez encore avec Minelli afin de le questionner sur sa femme jusqu'à ce que vous connaissiez sa date de naissance.

Bonne cachette mais pas suffisante pour nous arrêter.

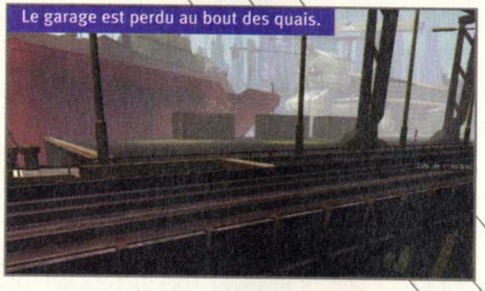
Actionnez ensuite le petit Commutateur sur le mur à droite des toilettes pour éteindre les chiottes de Minelli et attendez devant les toilettes jusqu'à ce que Minelli fasse tomber son œil de verre. Prenez alors rapidement dans votre inventaire l'Œil du singe et échangez-le avec l'Œil de verre tombé par terre (si vous n'êtes pas assez rapide, il faudra attendre que Minelli refasse tomber son œil).

Sortez dans le couloir et utilisez votre Carte de crédit sur le distributeur de boissons pour acheter une Canette de soda.
Placez ensuite l'Œil de verre de Minelli sur le Scanneur rétinien fixé au chambranle de la porte à droite et entrez dans les archives. Utilisez l'Ordinateur en haut (à côté de l'Imprimante) : April rentre le mot de passe automatiquement pour y accéder.

Sélectionnez le sujet "Rechercher Warren Hughes" puis notez bien le numéro de la sœur de Warren en cliquant directement dessus à l'écran. Cliquez ensuite sur les boutons en haut de l'écran dans l'ordre suivant "Modifier", "Supprimer", "Imprimer". Cliquez ensuite sur le bouton "Principal" en bas de l'écran et sélectionnez le sujet "Rechercher Erika Hughes" (il faut faire défiler les sujets vers le bas pour voir son nom). Cliquez sur le bouton "Principal" quand l'ordinateur n'aura rien trouvé puis sélectionnez le sujet "Rechercher col#005012318535326o" et imprimez alors la fiche en cliquant sur le bouton correspondant en haut de l'écran.

Lisez bien l'écran lui-même !

Retournez à l'écran principal et faites une recherche sur "L'église de Voltec" : cliquez alors sur le nom Jacob Mc Allen à l'écran pour le mémoriser. Revenez à l'écran principal et faites une recherche sur "Jacob Mc Allen". Lorsque vous avez accès à la fiche de Jacob Mc Allen, cliquez sur le bouton "Continuer" en bas de l'écran : remarquez le symbole étrange en bas à droite de l'écran en cliquant directement dessus. Notez ce symbole car vous allez en avoir besoin tout de suite. Écartez-vous de l'ordinateur en cliquant sur le bord gauche de Votre écran puis utilisez le Panneau de commande qui se trouve au Sud de la pièce. Tapez sur le clavier le code que vous avez obtenu à l'instant et qui correspond aux touches 11,16,1,8 (on voit le numéro des touches quand on passe le pointeur souris dessus) : l'appareil va récupérer un dossier (Classeur de l'éclaireur) qui va directement dans votre inventaire. Regardez ce classeur dans votre inventaire pour y découvrir un Cube de données.


Le garage est perdu au bout des quais.

Prenez sur l'imprimante en haut de la pièce les tirages des fichiers que vous avez faits puis sortez du commissariat et allez à gauche pour assister à un reportage télé morbide. Après cela, allez vers la gauche et continuez de marcher jusqu'au métro. Sélectionnez comme destination la "Rue de l'espérance" et retournez voir le gamin Warren dans l'immeuble 87 de l'autre côté de la rue pour lui donner toutes les informations que vous avez et demandez-lui ensuite à être mis en contact avec son ami pour obtenir une nouvelle destination .

Revenez dans le métro et prenez la destination "Dock de Newport". Montez l'escalier à droite puis avancez vers la droite le long du quai jusqu'au bord de l'écran pour rejoindre le Site de construction. Continuez à marcher vers la droite pour arriver devant le Garage. Regardez la machine bizarre à droite de la grande porte du garage pour constater que c'est un Agitateur de peinture. Utilisez votre Canette de soda sur la machine pour l'agiter à fond. Tapez ensuite plusieurs fois à la porte du garage pour que le type réponde et, après un long échange de paroles, il vous ouvre enfin : entrez dans le garage.

Allez dans la Fosse à gauche du garage pour rencontrer Brunes Flipper. Parlez-lui puis, quand il n'y a plus rien à en tirer, arrêtez la conversation et remettez-lui alors le Cube de données d'Éclaireur. Flipper vous décode le Cube et finit par vous dire qu'il faut une pièce d'identité spéciale puis il retourne à son travail. Reparlez-lui pour demander cette pièce d'identité jusqu'à ce que vous fassiez un marché avec lui : il vous aide si vous lui rapportez une unité de commande Antigravité.

Retournez au Métro en faisant tout le chemin des quais en sens inverse et prenez comme destination "Métro Ouest". Avancez vers le bout de la rue pour arriver devant le Commissariat, à l'endroit où la Navette s'est écrasée. Parlez au Flic qui garde la navette puis donnez-lui la Canette de soda agitée pour qu'il débarrasse le plancher. Utilisez l'Éclat de miroir sur le Faisceau laser devant la navette puis regardez le Drôle d'appareil clignotant qui pend de la navette (c'est l'Unité de contrôle AG) et utilisez alors le Tournevis dessus pour la récupérer. Ramenez l'Unité à Flipper (destination du métro : "Docks de Newport") qui vous promet de faire une carte d'identité (vous l'aurez plus tard dans le jeu).

La barrière est franchie grâce à l'Éclat.

Revenez au métro et choisissez la destination "Rue de l'Espérance". Allez dans la Cathédrale et entrez dans la zone du Confessionnal pour entendre la conversation entre le père Raoul et Cortez.

Parlez ensuite avec Cortez puis revenez au Métro et prenez la destination "Venise Est". Rentrez chez vous à l'Auberge Border House et montez l'escalier pour apercevoir Zack en train d'espionner à votre porte. Entrez dans votre chambre pour discuter avec Charlie et Emma : dites-leur toute la vérité et vos amis décideront de vous aider. April se couche alors et le chapitre se conclut finalement lorsque April traverse automatiquement le portail apparu dans son armoire.

Chapitre IV : Les monstres

April en tenue de combat.

Drôle de maison pour un drôle de bonhomme.

April se réveille dans les rues de Marcuria en petite tenue (les Otaku apprécieraient ce jeu !). Entrez dans l'Auberge juste à gauche et parlez avec la grosse femme qui fait les cent pas jusqu'à ce qu'elle retourne à son travail. Déplacez-vous dans l'auberge pour qu'une Créature étrange entre dans la salle et parle avec vous. Regardez ensuite le Fauteuil confortable dans le coin de la salle puis asseyez-vous dedans pour vous endormir et faire un beau rêve.

Au matin, après que l'aubergiste vous a réveillé, sortez de l'auberge par la droite : vous êtes arrêté par l'aubergiste qui vous donne des vêtements mais vous devez alors accepter de travailler pour elle (acceptez !). À la fin de la journée, l'Aubergiste vous donne même quelques Pièces pour vous remercier.

Retournez dans la rue en passant la porte à droite et allez au bout de la rue pour aller en ville. Sélectionnez comme destination "Le jardin municipal", descendez

dans le jardin et frappez à la porte dans le tronc d'arbre pour pouvoir entrer chez Abnaxus. Interrogez-le à fond car il sait beaucoup de choses puis sortez de la maison, montez l'escalier à gauche pour revenir à la carte de la ville et choisissez la destination "La place du marché". Entrez dans le temple au premier plan afin de parler avec Tobias en épuisant tous les sujets de conversation : cela vous permet de connaître un nouveau lieu. Sortez du temple, traversez le marché pour atteindre la rue au fond afin de revenir à la carte de la ville et cliquez sur la zone "l'Enclave" à l'est.

La bibliothèque se trouve sous l'enclave.

Des livres moi

Entrez dans l'Enclave à gauche et descendez les marches à droite au premier plan. Faites le tour du balcon pour parler avec le prêtre qui s'appelle Minstrum Yerin. Demandez-lui des informations sur tous les sujets : à chaque fois, il faudra lire le livre qu'il mettra sur le pupitre (lisez toutes les pages en cliquant en haut à droite du livre) puis requestionnez Yerin sur un nouveau sujet. Quand vous aurez lu tous les livres possibles (y compris les livres que vous propose Yerin si vous lui dites que vous ne savez pas quoi choisir), remontez l'escalier pour revenir dans l'Enclave, passez la sortie au nord et revenez dans la ville en allant vers le fond.

Sélectionnez sur la carte la zone "Le Dragon blanc" afin de rencontrer de nouveau le Capitaine Nebeway. Parlez-lui pour en apprendre plus puis allez vers la Petite jetée à droite en cliquant à droite de l'écran. Parlez au Vieux marin au bout de la petite jetée afin qu'il vous raconte des histoires et essayez de savoir ce qu'il y a dans son coffre. Quand il n'aura plus rien à dire, cliquez sur le Gros Navire qu'on aperçoit vers la droite à l'arrière-plan. Revenez alors aux portes de la ville et choisissez comme destination le Bungalow de Brian Westhouse pour parler avec lui.

Le vieux marin est encore plus bavard que les autres personnages.

Revenez à la carte de la ville et choisissez comme destination "l'Enclave". Retournez alors voir Yerin dans sa bibliothèque sous l'Enclave et demandez-lui le livre sur les tritons et le livre sur le peuple qui vole...(il faut d'abord dire que vous ne savez pas trop quel livre vous voulez pour que ces sujets soient proposés).

Retournez voir le Capitaine Nebeway pour lui demander de voyager sur son bateau mais il refuse. Voyez alors le Vieux marin de la petite jetée pour qu'il vous dise que le Capitaine Nebeway lui doit une faveur. Rendez-vous maintenant sur la Place du Marché et cliquez sur l'étalage "les Écuries" pour vous y rendre. Donnez la Liste de livraisons au marchand de cartes (pour la course que vous aviez faite chez Deux-roues au chapitre précédent) : il vous donne une nouvelle carte pour une autre livraison.

Discutez ensuite avec le Manipulateur de tasses de l'étalage en face pour apprendre tout ce qu'il sait et connaître les règles de son jeu. Acceptez de jouer avec lui et posez des Pièces sur la table. Attendez qu'il bouge les gobelets et, lorsque vous voyez les gobelets en gros plan, utilisez votre Tournevis sur chacun d'eux : le gobelet contenant la pièce bouge tout de suite. Prenez alors le gobelet qui a bougé : vous avez gagné un prix (une Calculatrice).

April gagne un oiseau.

Regardez la Volaille dans la cage près de lui (c'est un oiseau qui parle) puis donnez votre Tournevis au Manipulateur de tasses et prenez en échange l'Oiseau qui parle.

Que vous avez de grandes dents

Après la discussion avec l'Oiseau, amenez-le au Vieux de la jetée et donnez-le-lui (il s'appelle Crow dans l'inventaire) puis parlez au Capitaine Nebeway en lui disant que vous venez de la part de Umber Lanos. Le Capitaine accepte enfin de vous transporter... si vous lui trouvez un timonier et si vous vous occupez de l'alchimiste Klacks.

Regardez dans votre inventaire la carte des Pays du Nord que vous a donnée le marchand : cela fait apparaître un nouveau lieu sur la carte générale de la ville et de ses environs. Retournez aux portes de la ville et cliquez sur la zone en haut nommée "La route Nord". Suivez le chemin qui passe devant la ferme afin de pénétrer dans la forêt (il faut cliquer sur la zone au-dessus du bétail).

Une nouvelle carte s'affiche alors à l'écran : cliquez sur la destination "Forêt". Avancez vers la droite sur le chemin pour tomber à nouveau sur Crow (l'oiseau qui parle) puis continuez à suivre le chemin pour vous enfoncer davantage dans la forêt. En vous approchant du pont, vous voyez surgir derrière vous un homme-taupe (Ben-Bandu). Rassurez Ben-Bandu : après son départ, April joue alors automatiquement de la flûte pour demander de l'aide à Crow. Poursuivez ensuite votre chemin vers la droite et examinez le pont brisé. Repartez vers la gauche pour revenir à la section précédente de la forêt : vous apercevez une Vieille femme assise dans l'herbe. Parlez-lui puis aidez-la à se relever en utilisant l'icône "actionner" de l'interface.

Que vous avez de grandes dents...

Reparlez-lui puis suivez-la dans sa maison sous terre. Lorsque la Vieille femme s'absentera, prenez le balai posé contre le mur à droite du grand meuble vert et utilisez-le justement pour forcer le

meuble : vous libérez le frère de Ben-Bandu.

Prenez ensuite le Petit crâne sur la table au premier plan et projetez-le sur la Fenêtre ronde du mur en face pour la briser. Prenez alors l'homme-taupe comme un objet et utilisez-le sur la Fenêtre brisée pour le faire passer par la fenêtre.

La vieille femme revient à ce moment-là et révèle sa vraie nature de Goule. Après cela, April se réfugie de l'autre côté de la table : actionnez la planche qui se trouve sous les pieds d'April pour tuer le monstre.

Sortez de la maison et parlez à Ben-Bandu qui ajoute une nouvelle destination à la carte automatique : cliquez sur la destination "Village Banda".

Après l'accueil chaleureux des Bandas, parlez à l'ancien dans sa chaise suspendue puis discutez avec Ben-Bandu et son frère qui se tiennent au fond à droite. Questionnez-les sur le Trou aux Esprits puis entrez dans ce trou qui se trouve un peu à gauche d'April.

Les grands esprits se rencontrent.

Utilisez le lit au premier plan (la grande paillasse verte) et sélectionnez la phrase "Elle s'endort" pour finir ce chapitre.

Chapitre V : Partir, revenir

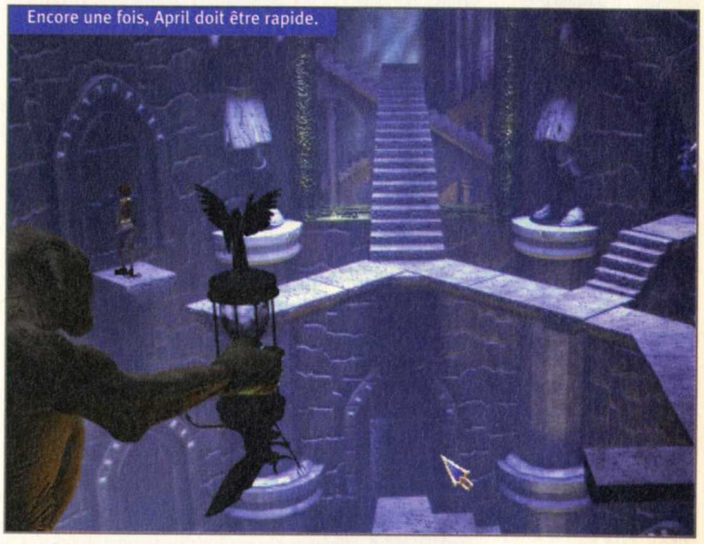
Après votre rêve, sortez du trou par la droite et parlez à l'Ancien Banda dans son siège suspendu : il vous remet une Pierre Banda. Réveillez ensuite votre oiseau Crow qui dort au premier plan puis partez vers la droite pour rejoindre les marécages. Traversez le pont pour atteindre la lisière de la forêt. Prenez là une des fleurs violettes (Fleur humidifiante) qui poussent à droite de l'écran puis montez les collines qu'on voit au fond et redescendez vers les plaines.

La fleur du bien.

Vous voyez alors une Statue : touchez-la puis parlez-lui. Regardez les petites baies rouges qu'on voit pousser sur le rocher plus bas puis essayez de les prendre mais vous n'y arriverez pas à cause des marécages. Utilisez alors votre Flûte (il faut utiliser la fonction "bouche" dessus pour souffler dedans) pour appeler Crow : prenez Crow en main et utilisez-le sur les Baies rouges pour qu'il vous les ramène.

Mélanger dans votre inventaire les Baies avec la Fleur humidifiante pour faire une Crème hydratante. Utilisez cette mixture sur l'Homme pétrifié pour qu'il puisse parler : demandez-lui ce qui est arrivé pour qu'il ouvre un passage. Montez l'escalier pour entrer dans le château.

Allez vers la droite et donnez une Pièce à la Gargouille qui tend la main : une nouvelle Gargouille la remplace qui tient deux flammes dans ses mains. Éteignez ces deux flammes en soufflant dessus (icône "Bouche" comme si vous parliez aux flammes). L'ancienne Gargouille revient en place : redonnez-lui une pièce pour revoir l'autre Gargouille. Prenez le Poivre et le Sel qu'elle tient dans ses mains. Montez ensuite l'escalier à gauche pour venir au premier plan et tournez le sablier que tient dans sa main la grande gargouille. Passez alors rapidement (il faut courir en double-cliquant sur la destination) l'escalier qui vient de se mettre en place. Montez le deuxième escalier sur la droite et frappez deux fois à la porte de pierre puis retournez le sablier qui apparaîtra à la place de la porte et courez alors rapidement vers la porte en pierre tout à gauche puis ouvrez-la et passez dans la pièce suivante du labyrinthe.


Encore une fois, April doit être rapide.

Suivez la passerelle pour arriver devant la porte au visage, utilisez le Poivre sur la porte pour qu'elle s'abaisse et avancez pour entrer dans une nouvelle salle.

Montez l'escalier pour rencontrer l'alchimiste Roper Klacks : parlez-lui et lancez-lui un défi. Défiez-le alors à toutes les épreuves mais il vous battra à chaque fois (et c'est parfois amusant). Finissez par le vaincre en utilisant votre Calculatrice sur lui afin de lui lancer un concours d'arithmétique. Roper perd enfin et le château s'envole. Montez l'escalier et entrez dans la tour sur la gauche.

Déplacez le crâne qui répand une lueur sur la table et prenez le Flacon bleu qui se trouvait en dessous. Prenez maintenant le Flacon blanc qui se trouve en bas de l'étagère au centre de la pièce. Poussez le rideau à gauche et prenez le Flacon vert par terre.
Regardez alors le Chaudron qu'on voit à peine à droite de l'écran pour accéder à une vue détaillée du chaudron et prenez alors le Flacon jaune à droite du chaudron.

Sortez de cette vue en gros plan du chaudron et examinez dans votre inventaire les quatre Flacons récupérés (vous devez toucher, sentir et écouter chacun d'eux en utilisant les icônes qui apparaîtront quand vous les regarderez).

Lisez ensuite le Gros livre posé sur le pupitre à droite de l'étagère centrale pour connaître le premier sort (la première ligne) puis revenez à la vue en gros plan du Chaudron.

Prenez le Flacon Blanc et versez-le dans le chaudron. Versez ensuite le Flacon Vert puis le Bleu : cela vous donne une Potion d'invisibilité violette.

La magie va opérer.

Sortez de la vue du chaudron, quittez la pièce par la gauche, descendez l'escalier puis le suivant à droite pour revenir dans le labyrinthe. Allez devant la porte miroir à droite (il y a une sorte de tache jaune devant la porte) et buvez la Potion d'invisibilité (il faut prendre la Potion en main et l'utiliser sur April). Prenez alors la tache jaune devant la porte : c'est en fait un Parchemin (Page déchirée).

Retournez dans la tour en repassant la porte d'où vous venez puis remontez l'escalier pour revenir dans la salle du Chaudron. Regardez de nouveau le Gros livre de magie posé sur le pupitre et utilisez la Page déchirée (il faut faire défiler votre inventaire vers le bas pour voir la page) sur le livre pour compléter les quatre autres formules magiques.

Refermez le livre et placez-vous devant le chaudron. Versez dedans le Flacon Jaune puis le Flacon blanc et enfin le Flacon bleu : cela vous donne une Potion "Légère comme l'air". Sortez de la vue en gros plan du chaudron et utilisez cette nouvelle Potion sur April.

Prenez alors le Flacon rouge qui se trouve tout en haut de l'étagère de gauche. Revenez dans le chaudron et faites les trois dernières Potions en mélangeant les flocons ainsi. Pour la Potion "Vent" : Flacon Blanc, Flacon Rouge, Flacon Bleu. Pour la Potion "Big Bang" : Flacon Rouge, Flacon Rouge, Flacon Bleu. Pour la Potion de "Magie puissante" : Flacon Vert, Flacon Jaune, Flacon Bleu.

April s'envole prendre le flacon rouge.

Muni de ces trois nouvelles potions, sortez de la vue en gros plan du Chaudron et approchez-vous du Cristal violet à gauche de la salle. Examinez le Cristal puis utilisez dessus la Potion de Magie puissante suivie de la Potion Big Bang : les prisonniers de Roper sont libérés.

Les prisonniers sont libérés.

Ouvrez ensuite la fenêtre qui était cachée par les rideaux et soufflez dans votre Flûte (utilisez l'icône bouche sur la Flûte). Donnez à Crow, lorsqu'il viendra, la Potion Vent puis prenez Crow en main et passez-le par la fenêtre.

Après la cinématique, vous vous retrouvez sur le chemin qui passe devant la ferme. Marchez vers la gauche pour revenir à la carte de la Mercuria et sélectionnez la zone "L'auberge des voyageurs". Entrez dans l'auberge à gauche et parlez avec l'aubergiste pour apprendre que Tun Luiec n'est pas encore là.

Ressortez de l'auberge par la droite et revenez à la carte de Marcuria en allant au bout de la rue. Allez au Dragon Blanc et demandez au Capitaine Nebeway de voyager mais il refuse. Donnez-lui alors la Potion Vent pour résoudre son deuxième problème.

Retournez dans l'Auberge des voyageurs pour remarquer qu'il y a une Femme nouvelle au comptoir. Parlez avec elle puis donnez-lui la carte des Pays du Nord (remarque : vous n'avez pas de Liste des livraisons à lui faire signer). Reparlez-lui alors pour l'envoyer trouver du travail auprès du Capitaine Nebeway.

Le navigateur est trouvé.

Revenez à la Place du marché, section "Les Écuries" et parlez au Marchand de carte pour vous faire virer.

Rendez aussi visite au prêtre Tobias dans le Temple à côté du marché : il se trouve au bout de la salle au premier plan, à gauche (celle où vous êtes arrivé pour la première fois dans ce monde). Tobias vous informe d'un nouvelle difficulté avec les Tyrens et vous apprend que vous êtes le 13e Gardien. Il vous remet aussi un Talisman de l'équilibre.

Pour conclure ce chapitre, retournez au port voir ce cher Capitaine Nebeway qui accepte enfin de vous emmener dans son navire.

Chapitre VI : Dans la tempête

Regardez le Tonneau de pommes à tribord (à droite moussaillon) puis prenez une Pomme dedans. Montez l'escalier pour parler au Capitaine Nebeway et au timonier Tun Luiec. Regardez la Sphère au milieu des deux personnages pour découvrir que c'est une Boussole et réinterroger Tun Luiec au sujet de la boussole.

Redescendez sur le pont pour que les premiers signes de tempête apparaissent à l'horizon puis prenez l'escalier au centre pour aller dans la cale. Prenez la Hache posée contre le baril au premier plan. Mangez ensuite un des Bonbons dans votre inventaire (utilisez l'icône "Bouche" dessus pour cela) puis prenez le Bonbon collant qui sera apparu dans votre inventaire et posez-le sur les trous du Sac de farine au premier plan afin d'arrêter le ver qui passe de temps en temps par les trous. Prenez alors le Ver et mettez-le dans la Pomme de votre inventaire.

Le ver est attrapé.

Montez l'échelle au fond pour revenir sur le pont et apportez la Pomme "vérolée" au Capitaine. Une fois celui-ci parti, discutez avec le navigateur Tun Luiec pour qu'elle vous parle de la tempête puis offrez-lui de la remplacer à la barre.

Prenez alors votre Talisman de l'équilibre et mettez-le sur la Boussole du navire. Lorsque Tun Luiec revient, dites-lui que vous avez dévié de la course et demandez-lui si la tempête se rapproche. Le Capitaine Nebeway revient alors et la tempête éclate.

Après la cinématique, retournez récupérer votre Talisman de l'équilibre sur la boussole mais le Capitaine Nebeway vous le confisque. Redescendez dans la soute et utilisez la Hache sur le coffre (Caisse) qu'on voit à droite pour déclencher une terrible catastrophe.

Chapitre VII : Bleu comme l'océan

Après le naufrage, Crow vous rejoint : demandez-lui alors de chercher une île. Dès qu'il part, vous apercevez une tête qui surgit de temps en temps de l'eau à droite de votre radeau. Regardez cette tête, essayez de lui parler puis tentez de la toucher : vous êtes capturé !

April va apprendre à respirer sous l'eau.

Examinez tous les dessins sur les murs puis examinez le mur lui-même (là où il n'y a pas de dessins), respirez à travers le mur (utilisez l'icône "Bouche") puis prenez un Polype bleu du mur. Reprenez ce Polype dans votre inventaire et utilisez-le sur April : elle peut ainsi respirer sous l'eau.

Marchez dans le trou au centre de la salle pour sortir de la Bulle et vous retrouver au fond de la mer. Ouvrez le grand Coquillage à gauche et prenez la Perle noire à l'intérieur puis cliquez sur la ville au fond pour y accéder. Détachez des murs un peu de la Substance verte qui brille et prenez aussi le Cristal (Premier cristal) au centre de l'écran.

Retournez dans la Station de respiration (la Bulle) en cliquant sur son ouverture rouge. Utilisez ensuite l'Épingle sur April pour avoir du Sang dans votre inventaire. Mélangez ce Sang avec la Substance verte puis prenez la Perle Noire et mettez-la sur la mixture que vous avez obtenue : cela produit une Perle dorée. Prenez cette perle et utilisez-la sur April : cela lui permettra de comprendre les Tritons.

Redescendez dans la mer par le trou au centre de la bulle et retournez dans la ville au loin. Essayez de prendre la lance posée à gauche de l'endroit où vous avez pris le Cristal (Premier cristal) précédemment. Parlez ensuite au Triton puis utilisez le Premier Cristal sur lui : il vous parle des algues où des enfants ont trouvé ce cristal.

Les algues cachent la grotte.

Revenez maintenant devant la Station de respiration et regardez les Algues que l'on aperçoit sur la paroi derrière le gros coquillage où vous avez trouvé la Perle noire. Déplacez les algues pour trouver un Deuxième Cristal puis déplacez encore les Algues et entrez dans la grotte marine que vous venez de révéler. Ramassez les deux Cristaux que l'on voit par terre autour de l'Autel puis examinez l'Autel. Le but est tout d'abord de placer les quatre cristaux dans les niches correspondantes et de tourner les cristaux pour que leur facette tournée vers l'extérieur corresponde au symbole du coin où est posé le cristal (avec cependant une subtilité de taille, sans doute due à un bug : les symboles correspondant au harpon et au poisson sont à inverser réciproquement). Pas de panique : je vais vous indiquer la procédure exacte.

Tout d'abord, mettez le Premier Cristal dans la niche inférieure droite et tournez-le une fois (pour cela, il faut cliquer sur le Cristal puis sur la nouvelle icône "Rotation" qui remplace l'icône "Bouche").

Placez ensuite le Deuxième Cristal dans la niche supérieure gauche et tournez-le une fois.

Placez maintenant le Troisième Cristal dans la niche supérieure droite et tournez-le deux fois.

Posez enfin le Quatrième Cristal dans la niche inférieure gauche et tournez-le deux fois aussi.

Maintenant il faut faire tourner les quatre anneaux intérieurs de l'autel pour les mettre à leur bonne position. L'anneau décoré d'un pot en terre ne peut être déplacé, par contre vous devez mettre l'anneau décoré d'un oiseau (on le voit à peine de dos car il se trouve entre l'anneau du pot en terre et le cristal dans le coin inférieur gauche) devant la niche supérieure droite (pour cela "utilisez" deux fois cet anneau). Mettez ensuite l'anneau du feu (qui se trouve maintenant presque caché par l'anneau de l'oiseau) devant la niche supérieure gauche (il faut pour cela utiliser trois fois l'anneau de feu). Mettez enfin l'anneau des Maerums devant la niche inférieure droite (il faut utiliser deux fois l'anneau pour cela).

Les cristaux sont en place.

La grotte s'illumine alors : lisez les peintures murales au fond de la grotte puis retournez parler au Triton dans la ville. Discutez avec lui de tous les nouveaux sujets apparus dans la liste des dialogues puis prenez la Lance posée contre le mur à gauche d'April.

Revenez dans la Station de respiration et nagez

vers la droite pour atteindre l'épave du navire. Essayez de rentrer dans l'épave pour faire apparaître le monstre marin "Claque-mâchoire". Utiliser alors la lance sur le Claque-mâchoire pour l'éliminer puis fouillez son cadavre pour récupérer une de ses dents et entrez enfin dans l'épave. Reprenez votre Talisman qui pend à une chaîne au premier plan.

Cliquez sur le trou béant dans le navire pour ressortir et nagez vers le haut et la droite pour revenir devant la Station de respiration. Retournez ensuite devant le Triton dans la ville, remettez-lui la dent (Croc) de Claque-mâchoire puis le Tasliman de l'équilibre.

Retournez ensuite dans la grotte marine qui était cachée derrière les algues et utilisez votre Talisman de l'équilibre sur le symbole rond qu'on voit à gauche de la grotte. Regardez alors l'Alcôve qui est apparue à la place du symbole puis prenez la Pierre des Maeriens dans l'Alcôve.

La grotte va révéler son dernier secret.

Donnez cette Pierre des Maeriens au triton de la ville mais vous devez encore accomplir la dernière prophétie pour prouver que vous êtes la pacificatrice des mers. Reparlez ensuite au triton pour passer au chapitre suivant.

Chapitre VIII : La réunification

Cet arbre gracile vous permet de descendre.

Vous commencez ce chapitre sur une plage, après être revenu à la surface. Appelez Crow en soufflant dans votre Flûte (icône "bouche") et parlez-lui. Ramassez ensuite la corde qui dépasse des débris entassés à droite d'April. Marchez vers la droite pour atteindre la section de plage suivante et examinez le Grand crabe.

Partez vers la gauche pour revenir à l'endroit où vous êtes sorti de l'eau et suivez le chemin à gauche pour atteindre les ruines. Regardez le trou qu'on voit au premier plan, au milieu de l'écran. Accrochez votre Corde au Jeune arbre à droite du trou (on ne peut pas accrocher la Corde à la base de l'arbre mais plutôt vers le milieu du tronc).

Descendez ensuite dans le trou puis descendez le rocher sur lequel se tient April. Examinez la Rocaille (l'amas de pierre) qui fait face à April puis prenez dedans la Clé en pierre.

Remontez le rocher (il faut cliquer à peu près à mi-hauteur du rocher sinon vous ne pourrez que le regarder) puis regrimpez à la corde. Reprenez votre corde en la détachant de l'arbre puis retournez devant Crow sur la plage, prenez-le en main et utilisez-le sur la Jungle qu'on voit à l'horizon pour qu'il parte en reconnaissance : vous voyez ainsi une carte de l'île avec deux zones. Cliquez sur la zone du Volcan pour y accéder.

Le téléphone de la brousse

Examinez le Grand Arbre juste à gauche d'April (cela fait apparaître une nouvelle destination sur la carte de l'île) puis regardez la Grande gueule du visage sculpté dans la paroi à droite afin de vous introduire dans la grotte.

Insérez le Clé de pierre dans le petit Trou de serrure triangulaire à droite puis cliquez sur la Clé et tournez-la une fois (en utilisant l'icône "rotation" qui a remplacé l'icône bouche). Regardez ensuite dans l'ouverture à gauche deux fois pour voir une statue dans les ruines d'une ville (tout du moins c'est ce que dit April). Notez aussi le symbole qui est apparu en haut à droite de l'écran.

N'oubliez pas de remarquer le Grand arbre au loin !

Faites tourner à chaque fois la Clé de pierre pour regarder par l'ouverture et noter le symbole correspondant à la description. Quand vous aurez passé en revue tous les symboles, reprenez la Clé de pierre et sortez de la grotte. Marchez vers la gauche pour quitter cette zone et allez à la zone du "Grand arbre".

Avancez vers la droite et commencez à monter la pente pour que les Grincheux se réveillent. Questionnez-les à fond pour savoir ce qu'il va falloir faire et examinez ensuite le Socle de la statue érigée à droite du grand Grincheux.

Introduisez la Clé de pierre dans l'Orifice triangulaire au centre du socle puis utilisez-la : vous avez deux icônes de Rotation qui apparaissent alors dans l'interface. L'icône de Rotation du haut sert à faire tourner le disque inférieur du socle de la statue (c'est-à-dire le disque correspondant aux oreilles de la statue) et l'icône de rotation du bas sert à faire tourner le disque supérieur du socle correspondant à la bouche de la statue. Comme vous le voyez, les disques sont abîmés (il manque des symboles) et il va donc falloir réussir à mettre les statues de l'île en communication en utilisant celles qu'il reste afin de pouvoir diriger la

chaîne de communication vers le volcan, en sachant que vous ne pourrez parler qu'à la statue du grand arbre (celle-là même que vous êtes en train de regarder).

Grâce à la Clé de pierre, tournez le disque du bas jusqu'à ce qu'on voie un grand S sous la Clé de pierre (ce symbole correspond à la zone du Grand arbre où vous vous trouvez en ce moment, c'est-à-dire que la statue est prête à vous écouter) et tournez le cercle du haut pour qu'il affiche le symbole en forme de cercle avec deux petites lignes (c'est-à-dire le symbole de la statue du village). Voir photo "Statue 1".

Statue 1.

Reprenez la clé de pierre et sortez de la vue du socle en cliquant sur le côté de l'écran. Il faut maintenant se rendre à la statue du village. Pour cela, allez à gauche pour voir la carte de l'île et cliquez sur la zone de "La plage". Allez vers la droite pour rejoindre la partie de la plage où se trouve le Crabe géant et montez l'escalier de la Falaise qu'on voit au fond pour découvrir la statue du village. Regardez le socle de la statue et utilisez votre Clé de pierre sur l'Orifice triangulaire. Tournez alors le disque du bas pour qu'il affiche le symbole en forme de S (c'est-à-dire le symbole du Grand arbre) et le disque du haut pour qu'il affiche le symbole en forme de flèche (c'est-à-dire le symbole des ruines). Voir photo "Statue 2".

Statue 2.

Reprenez la Clé de pierre, sortez de la vue du socle en cliquant sur le côté de l'écran et descendez de la falaise par le chemin à droite.

Allez maintenant aux ruines (l'endroit où vous êtes descendu dans le trou grâce à la corde) et regardez le socle de la statue qui se trouve à droite du trou. Utilisez la Clé de pierre afin de tourner le disque inférieur de la statue pour qu'il affiche le symbole en forme de cercle avec deux petits traits (c'est-à-dire le symbole de la statue du village) et tournez aussi le cercle supérieur pour qu'il affiche le symbole très compliqué qui ressemble à un A entouré de parenthèses (c'est le symbole du volcan). Voir photo "Statue 3".

Statue 3.

Les trois statues étant en place, revenez dans la jungle et allez à la zone du "Grand arbre". Parlez alors dans l'oreille de la statue : cela réveille le géant Q'aman. Parlez encore dans l'oreille de la statue pour convaincre Q'aman qu'il vous reçoive.

Retournez alors dans la jungle par la gauche et cliquez sur la zone "Clairière du Géant tranquille" qui est apparue. Discutez alors avec Q'aman jusqu'à ce qu'il vienne aider le Orlowol (crabe géant) mal en point sur la plage. Q'aman monte ensuite sur la falaise : suivez-le.

Reparlez-lui pour savoir de quoi il a besoin comme appât et si vous pouvez lui emprunter sa canne à pêche. Donnez-lui le Papier bonbon qui traîne dans votre inventaire puis revenez au Grand arbre dans la jungle.

Montez la rampe autour du grand arbre pour atteindre la cime et étudiez l'Arbalète en bois. Redescendez et demandez au tout petit Wick le Grincheux qui se tient au pied du grand arbre à quoi sert l'arbalète.

Lorsque les Grincheux sont partis, retournez voir Q'aman sur la falaise et parlez-lui. Prenez ensuite la canne à pêche qui se trouve par terre à l'endroit où pêchait Q'aman : vous récupérez en fait la Ligne de pêche.

Prenez aussi les Arêtes de poisson à côté de Q'aman. Attachez la corde à l'Arête de poisson dans votre inventaire puis revenez au Grand arbre dans la jungle et montez jusqu'à la cime.

Donnez la Ligne de pêche aux Grincheux qui s'affairent autour de l'arbalète et attendez qu'ils aient fini de la préparer.

Parlez ensuite au Grincheux pour être sûr que l'arbalète est prête puis mettez votre corde (à laquelle est accrochée l'Arête de poisson) dans l'Arbalète (Canon lunaire).

Tirez ensuite le levier qui se trouve devant April : vous rejoignez ainsi le volcan en face.

Raconte-moi quatre histoires

Vous pouvez maintenant traverser.

Parlez avec l'Alatien qui se tient de l'autre côté du gouffre puis marchez vers la droite jusqu'au bord du gouffre pour qu'April voie ce qu'il y a en dessous. Utilisez alors la Potion "légère comme l'air" sur April puis la Potion "Vent" sur le courant d'air qui passe par le gouffre pour enfin atteindre l'autre côté.

Après avoir discuté avec l'Alatien, entrez dans le tunnel à droite. Parlez deux fois avec l'Alatien que vous voyez à droite en sortant du tunnel puis montez les marches à droite pour entrer dans le village.

Parlez avec l'enfant Alatien qui joue au milieu de la cour. Continuez vers la droite et parlez avec la Jeune femme Alatienne qui fait des poteries. Revenez un peu vers la gauche et montez l'escalier au fond pour discuter avec le garde Alatien assis sur le pilier. Dites-lui que vous êtes la messagère du vent et répondez ensuite à la première question qu'il vous pose mais, pour l'instant, vous n'en connaissez pas la réponse et vous échouez au test.

Même les enfants connaissent des contes.

Retournez parler alors avec chacun des quatre Alatiens que vous avez rencontrés (l'Alatien du gouffre, celui à la sortie du tunnel, l'enfant Alatien et la Jeune Femme Alatienne des poteries) pour connaître les quatre contes.

Revenez voir le garde Alatien de l'escalier et repassez l'épreuve des contes en donnant les réponses suivantes : le Bak'ta'ana, les esprits des cinq conteurs, les Octa'wo, un pot cassé. Vous pouvez alors passer : finissez de monter l'escalier et entrez dans la tour du château.

Parlez avec la conteuse Atalienne assise dans son fauteuil. Après la réunification des deux peuples, vous obtenez une Pierre des Alatiens reconstituée et vous vous retrouvez au fond des eaux.

Mais qu'est-ce que c'est ?

Prenez le sable qui se trouve au milieu de l'écran pour révéler un Petit orifice puis examinez ce Petit orifice et parlez-lui. Entrez alors dans le Grand orifice qui s'est ouvert au-dessus.

Bon pied, bon œil...

Touchez la Protubérance Ronde en face d'April et parlez-lui : vous obtenez ainsi un Joyau bleu.

Après la cinématique, parlez au Personnage en cape qui vous remet une Carte du ciel et une Pierre du peuple obscur. Vous vous endormez alors et cela termine ce long chapitre.

Chapitre IX : Les ombres

Cliquez sur les portes de la ville au loin pour les rejoindre mais vous êtes obligé de prendre un portail pour revenir à l'époque d'April. Parlez au Père Raoul qui vous apprend ses réelles fonctions puis sortez de la Cathédrale et reprenez le métro pour revenir à votre Auberge Border House (destination "Venise Est" pour ceux qui ne sauraient plus où April habite).

En entrant dans le living, une mauvaise surprise vous attend. Lorsqu'April s'échappe pour atteindre sa chambre, vous rencontrez Zack qui attend devant la porte. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il se fasse tuer et vous vous retrouvez à l'abri dans votre chambre.

La poursuite commence.

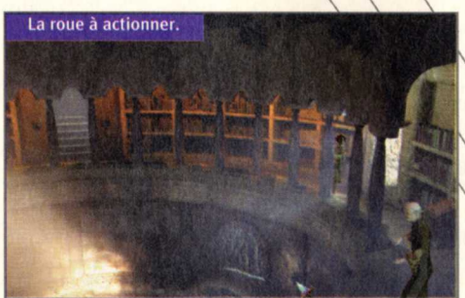
Regardez par la fenêtre et cliquez sur la rivière en bas pour sauter dedans. Une fois revenu sur la berge, utilisez la Potion d'invisibilité sur April puis rendez-vous devant le Café : April s'échappe automatiquement par une "porte mystérieuse".

Parlez à la Vieille femme assise devant le feu : le chapitre se conclut.

Chapitre X : La renaissance

Vous revoilà dans les rues de Marcuria. Allez au bout de la rue pour voir la carte de la ville et rendez visite à Abnaxar dans son arbre du Jardin Principal : il vous remet une Pierre des Venars. Rendez ensuite visite à Deux-roues (Brian Westhouse) qui se trouve toujours dans son Bungalow de la falaise.

Allez ensuite à l'Enclave et descendez dans la bibliothèque de Minstrum Yerin.


La roue à actionner.

Examinez la Roue qui se trouve sur le mur en bas, près du bassin (à gauche de Yerin) puis questionnez Yerin.

Crow est de plus en plus utile.

Remontez l'escalier pour vous retrouver dans l'enclave et posez vos quatre pierres dans les creux du sol de cette manière : la Pierre Banda dans le creux de droite, la Pierre des Alatiens dans le creux du haut, la Pierre du Peuple Obscur dans le creux du bas et la Pierre des Venars dans le creux à gauche.

Après le bruit bizarre, appelez à votre secours Crow en soufflant dans votre Flûte (icône "Bouche"). Regardez la tache grise sur le pilier à gauche : le Dragon en pierre paraît être bloqué. Prenez Crow en main et utilisez-le sur le Dragon de pierre du pilier : les quatre Pierres sont fondues en un disque qui tombe dans le bassin de la bibliothèque.

Crow est de plus en plus utile.

Redescendez dans la bibliothèque par l'escalier à droite et demandez à Yerin qu'il débloque la roue. Actionnez ensuite la roue plusieurs fois jusqu'à ce que le bassin soit vidé puis prenez le Disque de pierre au centre du bassin.

Remontez dans l'enclave et partez vers la ville : la route est barrée mais vous créez un portail pour vous enfuir vers le prochain chapitre.

Chapitre XI : Les dragons

Vous apparaissez dans l'atelier d'April. Prenez le Pinceau et la palette sur la table et utilisez-les sur le tableau posé sur le chevalet pour être transporté devant le Dragon blanc qui vous remet un Joyau blanc.

Vous êtes de nouveau téléporté et, cette fois-ci, vous vous retrouvez dans la cathédrale. Retournez au métro et rendez visite à Flipper dans son garage de la zone des "Docks de Newport". Vous le retrouvez dans la fosse : demandez-lui la Carte d'identité qu'il s'empresse de vous remettre. Donnez ensuite à Flipper la Carte du ciel pour qu'il l'étudie.

Retournez au métro et descendez à la zone "Le quartier du métro". Descendez l'escalier et allez vers la gauche pour arriver à l'ascenseur gardé par un Flic.

Utilisez l'ascenseur pour descendre dans la gare pour les quartiers chics. Prenez le Carton à pizza dans la poubelle au premier plan, à droite.

Un carton de pizza : toujours aussi utile (!?!)

Regardez la boutique à gauche puis entrez dedans pour vous changer. Montez ensuite l'escalier à côté (pas celui du métro au fond) pour prendre la navette vers les quartiers chics.

Les quartiers chics.

Parlez au policier sur le toit puis prenez la sortie à droite. Parlez avec le réceptionniste qui refuse de vous laisser passer. Utilisez alors le Carton de Pizza sur lui pour pouvoir monter.

Examinez le bureau à gauche puis essayez de

Plus d'issue, et pourtant...

prendre les documents posés dessus : l'alarme se déclenche et Jacob McAllen apparaît. Discutez avec lui pour qu'il vous montre ce qu'il prépare. Lorsque McAllen s'absentra, vous serez attaqué par un monstre.

Examinez l'Ordinateur à droite de la passerelle puis utilisez-le pour ouvrir le passage au fond. Enfuyez-vous par là pour atteindre le toit. Allez sur la passerelle qui se trouve en bas à droite de l'écran pour vous retrouver bloqué mais le monstre finit par tomber. Cortez apparaît finalement : discutez avec lui jusqu'à ce que McAllen apparaisse.

Après la bagarre entre McAllen et Cortez, retournez dans le laboratoire et regardez l'ordinateur puis utilisez-le pour déverrouiller la salle de confinement : April récupère alors le Disque de pierre.

Sortez du laboratoire en reprenant l'ascenseur en bas à droite de l'écran. Prenez

Vers le "métro" spatial.

ensuite la porte à gauche d'April pour descendre en ascenseur dans le hall d'accueil de l'immeuble. Marchez ensuite vers la gauche pour reprendre la navette. Prenez ensuite l'ascenseur à gauche de la Pizzeria pour revenir à la surface. Traversez la passerelle dans le coin en bas à droite de l'écran et entrez alors

dans le métro (dans le coin en bas à droite aussi). Descendez à la station "Les docks de New Port" et retournez voir Flipper dans la fosse de son garage : la carte lui a été volée mais il vous en montre une copie avant de mourir.

Reprenez le métro et descendez à la station "Le quartier du métro", utilisez l'ascenseur surveillé par le flic à gauche pour descendre dans la gare des quartiers chics et prenez l'escalier du métro au fond (sur la droite d'April).

Avancez jusqu'au Représentant bizarrement habillé au premier plan et demandez-lui de vous enregistrer comme colon et vous voilà "en voiture" pour le chapitre suivant dans les étoiles !

Chapitre XII : Le pays des Songes

Essayez d'entrer dans les toilettes des femmes (icône "utiliser" sur la porte des

toilettes) qu'on voit de l'autre côté des rangées de colons puis entrez finalement dans les toilettes des hommes à côté (icône "utiliser" aussi).

Regardez le distributeur à gauche puis utilisez votre Carte de crédit dans l'appareil pour récupérer des pilules "Chaleur instantanée". Déplacez ensuite la poubelle de gauche posée contre le mur du fond et utilisez la Pièce qu'il vous reste dans l'inventaire pour ouvrir la grille qui était cachée par la poubelle.

Enlevez ensuite la Grille en entrant dans le conduit. Une fois à l'intérieur du

Dans le réseau de conduits.

conduit, regardez tout de suite l'écran à gauche, au pied d'April. Cliquez à l'écran sur la zone verte nommée "Sortie de la canalisation de service 1" pour passer dans un nouveau conduit. Examinez la caméra de surveillance puis enlevez le câble qui pend à gauche de la caméra de surveillance pour la déconnecter. Retournez dans le conduit d'où vous venez aussitôt que le garde apparaît (si vous êtes trop lent, le garde vous renvoie dans la salle des colons et vous devrez repasser par le conduit dans les toilettes des hommes et redébrancher le câble de la caméra).

Regardez une seconde fois l'écran de contrôle dans le conduit et cliquez sur la zone verte "Sortie de la canalisation de service 2". Vous surgissez dans le bureau du garde (qui est en train de réparer la caméra) : versez rapidement les pilules Chaleur instantanée dans la Tasse à café posée sur le bureau (encore une fois, si vous n'êtes pas assez rapide pour verser les pilules, le garde apparaîtra et vous renverra dans la salle des colons où vous n'aurez plus qu'à tout refaire). Le garde surgit et vous renvoie dans la salle d'attente des colons mais une petite surprise l'attend dans son café.

Retournez alors dans les toilettes pour hommes, repassez dans le conduit, regardez de nouveau l'écran et cliquez sur la zone verte "Sortie de canalisation de service 2" pour vous retrouver derrière la grille du poste de contrôle avec le garde en train de surveiller les écrans. Dès qu'il boit son café et qu'il disparaît en coup de vent, vous entrez dans le poste de contrôle.

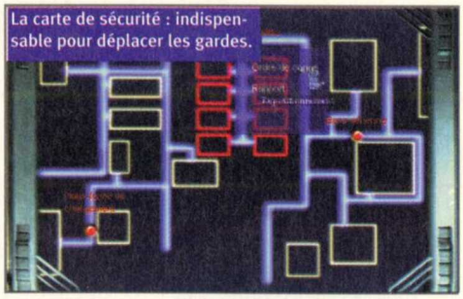
Regardez alors sur l'ordinateur dans le coin de la pièce pour savoir où se trouve le gardien dans les cellules.

Prenez ensuite la Clémag dans le manteau juste à droite d'April (faites "Utiliser" sur le manteau pour trouver la clé).

Regardez ensuite la Carte de sécurité affichée sur le mur à gauche et cliquez sur le petit bouton rouge du Bloc des cellules. Donnez alors "l'Ordre de congé" au gardien. Sortez du poste de contrôle par la porte à droite et allez au bout du couloir (du côté opposé à la caméra de surveillance). Avancez ensuite vers le premier plan et actionnez le boîtier de contrôle de la cellule 5 (on dirait un parcmètre). Lorsque le boîtier de contrôle est ouvert, utilisez votre Clémag dessus afin de libérer Adrian.

Retournez dans le poste de contrôle (Adrian vous suit mais attend à l'extérieur du poste) après en avoir ouvert la porte (il faut cliquer sur la sortie à gauche dans le couloir des cellules pour revenir dans le couloir du poste de contrôle car l'autre couloir est surveillé pour l'instant) et cliquez sur la Carte de sécurité. Cliquez alors sur le bouton rouge de la zone de repos et donnez au garde l'Ordre

de congé (le garde revient en fait en place devant les cellules en sortant de la Zone de repos). Cliquez ensuite sur le bouton rouge de la Base aérienne et donnez aussi l'Ordre de congé.


La carte de sécurité : indispensable pour déplacer les gardes.

Sortez du poste de contrôle, allez au bout du couloir pour revenir à l'intersection des cellules (qui sont maintenant sous la surveillance d'un garde) mais, cette fois-ci, continuez votre route vers la droite.

Suivez le couloir pour atteindre la zone aérienne. Poussez le Bouton rouge lumineux qu'on voit sur le panneau au premier plan pour faire apparaître une Nacelle (une combinaison en fait) à droite d'April. Regardez le Panneau (bouton rouge) sur la Nacelle pour découvrir qu'il manque un filtre à oxygène. Reparlez à Adrian pour lui demander d'attendre puis reprenez alors la sortie à gauche, suivez le couloir pour revenir devant les cellules et continuez vers la gauche puis entrez dans le poste de contrôle.

Cliquez sur la Carte de sécurité puis cliquez sur le bouton rouge de la Zone de repos et donnez l'Ordre de congé (le garde revient en fait en position à la Base aérienne). Cliquez alors sur le bouton rouge de la Plate-forme de chargement et donnez l'Ordre de repos.

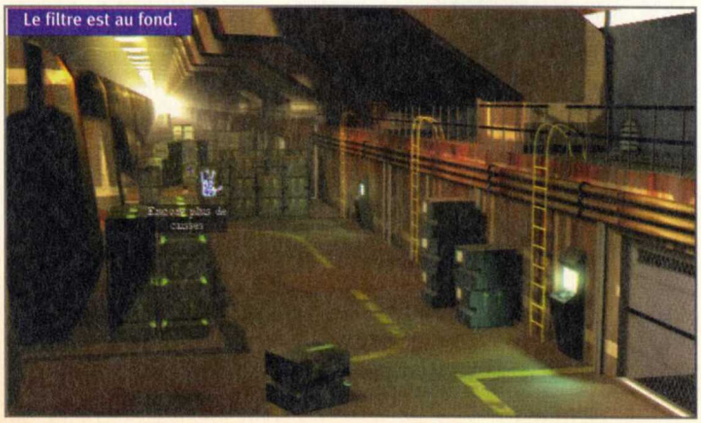
Sortez du couloir et prenez le couloir qui part sur la gauche un peu avant la caméra de surveillance. Avancez alors vers le premier plan et prenez le couloir à gauche pour arriver dans la salle de chargement.

Regardez le Terminal d'ordinateur placé sur le mur en face du couloir puis utilisez-le pour trouver la référence du filtre à oxygène (L19).

Pour trouver la pièce L19, examinez le tas de caisses nommé "Encore plus de caisses" qui se trouve au fond à gauche de la pièce puis prenez la pièce (Brique à oxygène).
Revenez dans le poste de contrôle, regardez la Carte de sécurité, cliquez sur le bouton de la Zone de repos et donnez l'Ordre de congé (le garde se repositionne devant la Plate-forme de chargement). Cliquez ensuite sur le bouton rouge de la Base aérienne et donnez encore l'Ordre de repos, le garde part se reposer.

Sortez du poste de contrôle et retournez à la Base aérienne (il faut partir vers le fond, passer devant le couloir des cellules et continuer vers la droite).

Mettez la Brique à oxygène dans la Nacelle (la combinaison) puis appuyez sur le Bouton jaune qui s'est allumé sur le panneau de contrôle à gauche d'April. Nous voici prêts pour le dernier chapitre.


Le filtre est au fond.

CHAPITRE XIII : LE GRAND VOYAGE

April se croit dans Alien.

En voilà un qui a de la suite dans les idées.

Un pont de "plus que rien".

Avancez vers l'horizon pour entrer dans le désert et continuez de marcher vers la tour qu'on voit au loin.
Lorsque le monstre vous barre la route, utilisez dans votre inventaire la Potion de magie puissante avec le Talisman de l'équilibre puis prenez le talisman de l'équilibre et utilisez-le sur le monstre.
Après la disparition du monstre, regardez de l'autre côté de l'Abîme : April repart dans le désert et trouve un autre chemin. Marchez alors vers la gauche, toujours en direction de la tour.
April a alors une hallucination qui lui rappelle un horrible souvenir d'enfance : utilisez la Bague en or sur le père d'April pour qu'il disparaisse.
Continuez votre marche vers la Tour pour arriver devant un grand fossé noyé dans le brouillard. Appelez Crow en soufflant dans votre Flûte, parlez avec lui puis prenez-le en main et utilisez-le sur le fossé pour qu'il découvre ce qu'il y a sous le brouillard.
Reprenez Crow en main et utilisez-le sur la Structure conique au centre du fossé. Lorsque Crow sera revenu, réutilisez-le sur la Structure conique pour qu'il ramène de l'eau magique. Dès qu'il revient, reprenez Crow en main et utilisez-le sur le fossé pour qu'un pont se crée.
Traversez ce pont pour rejoindre la structure au centre du fossé. Examinez le Puits de la création au centre de la construction (pour cela, il faut sélectionner l'icône "Utiliser" sur le puits). Prenez votre Disque de pierre et jetez-le dans le puits.
Prenez la Main qui apparaît dans le Puits pour être finalement mené dans la tour grâce à Adrian.
Quand Gordon et Adrian se battront, utilisez votre Talisman de l'équilibre sur Gordon qui devient alors le nouveau Gardien de l'Équilibre.
Suite et épilogue : il ne vous reste plus qu'à les regarder...

auto live
LA PASSION AUTOMOBILE

148 PAGES MAGAZINE
+ 1 CD-ROM PC & MAC

25F
SEULEMENT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 29 FÉVRIER

Avec TPS Le Cinéma et Ciné Live

Gagnez
6 mois d'abonnement à TPS cinéma

+ une parabole

+ l'installation par un professionnel (valeur 3300 F)

En jouant sur le
3615 CINE LIVE

Aussi :
les dernières nouveautés VHS et DVD sont à gagner

3615 : 2,23 F/mn

Concours organisé du 1er au 31 Mars 2000
Photos non contractuelles

triche trash

Vous avez entre les mains une nouvelle nouvelle formule de PC SOLUCES. Pour les plus anciens, la boucle est bouclée puisque c'est un retour aux origines. Pourtant, l'une des rares choses qui n'ont pas changé depuis le premier numéro, c'est la rubrique pour laquelle je suis en train d'écrire une petite bafouille d'introduction : les Triche Trash. Rien n'a changé à ce niveau-là ! Toujours les toutes dernières astuces pour les jeux du moment, des trucs souvent inédits et surtout le fait que tout est réellement testé par mes soins. Tout cela pour dire que, même si la formule change de nouveau pour le prochain numéro, cette rubrique sera toujours là ! Quelque part, je suis content...

Arioch (clemonnier@loisir.net)

Envoyez vos astucEs !

Cyber Press Publishing
PC Soluces/Triche Trash
92/98 bd Victor-Hugo
92115 Clichy Cedex

ULTIMA IX - ASCENSION

Équipements et téléporteurs cachés

Après avoir rencontré la bohémienne, retournez à votre maison et ne passez donc pas le portail. Il y a une grille à côté du mannequin d'entraînement. Passez de l'autre côté. A priori, le plus simple est d'utiliser l'astuce qui permet de voler. Ensuite, près du plus gros des deux arbres, il y a un petit arbuste. Cliquez sur l'arbuste comme pour l'utiliser et, tout le long de la portion de route, il y aura des sortes de ronds sur le sol. Les cinq qui se trouvent le plus proche de la grille vous permettent d'obtenir des équipements particuliers en fonction de la classe. Les deux rangées qui s'éloignent de la grille sont des téléporteurs, ainsi que les quatre tout au fond. Certains vous permettent de voir une scène cinématique. Faites attention car, une fois que vous êtes téléporté, il n'y a pas moyen de revenir en arrière. Je vous conseille donc de faire une sauvegarde avant de vous téléporter. De cette façon, vous pourrez toujours revenir à l'endroit de départ pour choisir une autre destination.

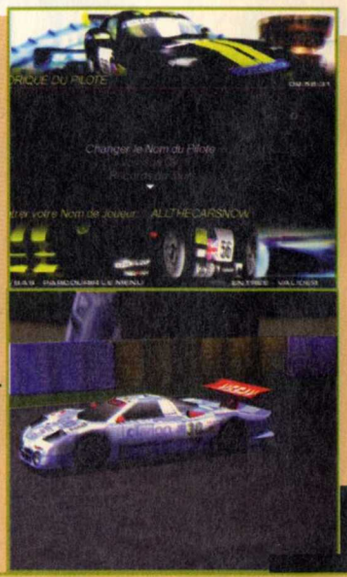
24 HEURES DU MANS

Cheat Codes

Allez sur le menu **"Historique du pilote"** puis choisissez **"Changer le nom"**. À la place du nom de votre pilote, entrez l'un des codes qui suivent. Si cela fonctionne correctement, vous entendrez un bruit de verre brisé et vous aurez une animation qui donne l'impression que l'écran est fissuré.

ENDOFFERS - Donne toutes les voitures dans le mode Championnat.
LEMANSOFFERS - Donne toutes les voitures dans le mode Le Mans.
19BMW99 - Permet d'obtenir la 1999 BMW LMP pour l'entraînement.
1999AUDI - Permet d'obtenir la 1999 Audi Roadster pour l'entraînement.
TOYOTA1999 - Permet d'obtenir la 1999 Toyota pour l'entraînement.
DEBORACING - Permet d'obtenir la Debora pour l'entraînement.
ALLTRACKSPLEASE - Donne accès à tous les circuits en mode Arcade.
ALLTHECARSNOW - Donne accès à toutes les voitures en mode Arcade.

Mais vous pouvez aussi essayer le code qui suit :
1999CHEATCARS



CARNIVORES 2

Touches spéciales

Voici quelques combinaisons de touches qui ne sont indiquées nulle part...

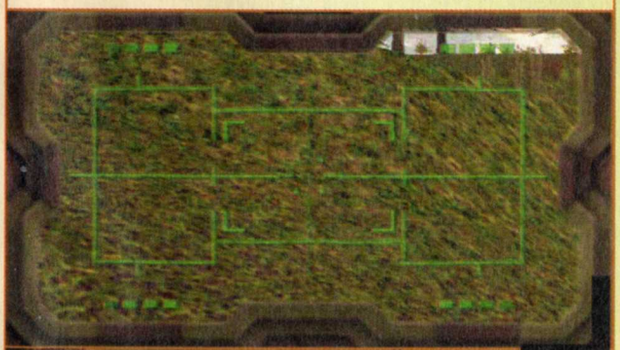
"SHIFT" et **"L"** - Active ou désactive le mode qui permet de voler.
"SHIFT" et **"F"** - Active ou désactive les effets du brouillard.
"SHIFT" et **"M"** - Active ou désactive l'affichage de tout ce qui n'est pas en 3D.
"SHIFT" et **"P"** - Active ou désactive le Phong Mapping.
"SHIFT" et **"G"** - Active ou désactive le Gouraud Mapping.
"SHIFT" et **"C"** - Active ou désactive l'affichage des ombres des nuages.Mais vous pouvez aussi essayer la combinaison suivante :
"SHIFT" et **"E"**

CARNIVORES 2

Mode Debug

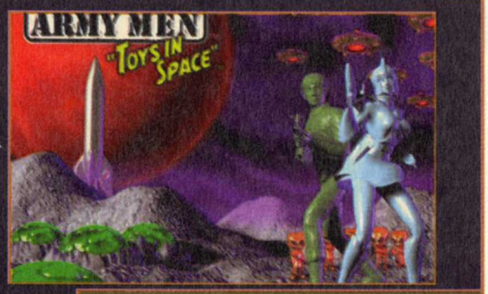
Pendant une partie, tapez au clavier le code **"DEBUGUP"**. Vous ne verrez absolument rien apparaître. Si vous l'avez tapé correctement, vous vous retrouverez dans la vue avec jumelles et, dans le coin supérieur droit, vos coordonnées apparaîtront quelques secondes. À partir de ce moment-là, les dinosaures ne feront pas attention à vous, sauf si vous les attaquez. Ensuite, il vous sera possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :

"CTRL" - Permet de se déplacer très vite en avant.
"CTRL" et **"ESPACE"** - Saut plus long.
"SHIFT" et **"S"** - Active ou désactive le ralenti.
"SHIFT" et **"T"** - Affiche le nombre d'images par seconde.
Mais vous pouvez aussi essayer les combinaisons suivantes :
"SHIFT" et **"U"**
"SHIFT" et **"I"**
"SHIFT" et **"O"**



ARMY MEN IN SPACE

Cheat Codes



Pendant une partie, appuyez sur la touche **"BACKSPACE"** et tapez **"!throw me a frickin bone here"**. Cela aura pour effet d'activer les Cheat Codes. Si cela fonctionne parfaitement, vous devriez obtenir le message **"I'm the boss..."**. Dans le cas où cela ne fonctionnerait pas, retapez la phrase. Ensuite, vous pourrez alors appuyer de nouveau sur la touche **"BACKSPACE"** pour entrer l'un des codes suivants :

!captain scarlet - Invincibilité.
!full monty - Invincibilité ainsi que des objets.
!cut to the chase - Vous fait gagner automatiquement.
!the meek - Vous fait perdre immédiatement.
!time for bed - Tue le soldat principal et donc vous fait perdre.
!stay frosty - Donne un champ de force.
!henry - Donne 30 unités de DDT.
!harsh language - Donne 20 tapettes à mouche.
!mib - Donne un laser à la place du fusil.
!this one goes to eleven - Donne 3 frappes aériennes au napalm.
!scotty - Donne 3 faisceaux spatiaux.
!hey stifler - Donne la colle infinie.
!one time... - Donne 3 balles de base-ball.
!spiny norman - Donne 3 mines à percussion.
!let me down - Descend l'énergie de votre soldat.
!pump me up - Augmente le niveau du soldat.
!rate me - Affiche des informations en bas de l'écran.
!roody-pooh - Donne les attaques aériennes infinies.
!halloween - Change les soldats ennemis en zombies.
!johnny ricco - Donne 3 parachutistes.
!peep show - Donne 3 reconnaissances.
!yippee!!! - Donne un fusil sniper.
!heavenly glory - Donne 3 frappes aériennes.
!mona lisa - Donne une arme ou un objet au hasard.
!here's a lockpick... - Donne le mortier incendie infini.
!florence - Donne le medikit infini.
!penny - Donne les pétards M80 infinis.
!hey dante - Donne la bombe aérosol infinie.
!the sun - Donne la loupe infinie.
!i woke up this morning - Donne 9 déguisements bleus.
!no sunblock - Donne 9 déguisements beiges.
!incognito - Donne 9 déguisements gris.
!haunt haunt haunt! - Donne 10 explosifs.
!sprinkles - Donne 30 mines.
!i like to keep this handy - Donne le bazooka infini.
!patty melt - Donne le lance-flammes infini.
!you want some - Donne les grenades infinies.
!i got two words for ya... - Donne le dragueur de mines infini.
!disco inferno - Votre soldat principal est en feu mais seulement en apparence puisqu'il ne prend pas de dégâts.
!disco is dead - Éteint le soldat en feu si vous avez utilisé le code précédent.
!no one expects - Fait apparaître un grand nombre de soldats ennemis autour de vous.
!italian job - Déclenche une énorme explosion autour de votre soldat.
!its dark - Cache les troupes ennemies sur le radar.
!door - Téléporte votre soldat là où se trouve le curseur de la souris.
!there is no spoon - Affiche toutes les troupes ennemies.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent de la même façon :

!whistle and flute	**!hello neo**	**!know your role...**	**!vic fontaine**
!only human	**!sarge calibur**	**!oh behave**	**!mojo**
!game over	**!when all else fails**		

La touche **"BACKSPACE"** se trouve au-dessus de **"ENTREE"** et à droite de **"+"**.

LEGO RACERS

Cheat Codes

De nouveaux codes par rapport à ceux qui sont parus dans le précédent numéro.
Allez sur le menu **"CONSTRUIRE"**. Choisissez **"MODIFIER PILOTE"**. Ensuite, cliquez sur **"PERMIS"** et il vous sera possible de choisir le nom de votre pilote. À la place du nom du pilote, mettez l'un de ceux qui suivent. Cliquez sur **"OK"** pour l'activer. Vous n'entendrez rien qui vous donnera un indice pour savoir si cela a fonctionné, pas plus que vous ne verrez de message s'afficher.

NMRCHTS - Désactive tous les codes que vous avez entrés auparavant.
FLYSKYHGH - Toutes les voitures volent grâce à de grosses roquettes.
NDRVR - Active ou désactive l'affichage du conducteur.
NSLWJ - Maintient la vitesse lorsque l'on sort de la route.
PGLLRD - Donne seulement des briques rouges et blanches.
PGLLGRN - Donne seulement des briques vertes et blanches.
PGLLYLL - Donne seulement des briques jaunes et blanches.
RPCRNLY - Les Bonus sont obligatoirement des grappins (même si l'icône ne l'indique pas).
MXPMX - Les Bonus sont toujours au maximum (même si l'icône ne l'indique pas).

Mais vous pouvez aussi essayer le code :
LNFRRRM

Attention, les codes ne fonctionnent pas en mode **"CHAMPIONNAT"**. En effet, si vous activez un ou plusieurs codes et qu'ensuite, vous démarrez une course du mode **"CHAMPIONNAT"**. Tous les codes seront désactivés.

EDGAR TORRONTERA'S EXTREME BIKER

Moto cachée

Démarrez une partie en mode **"MOTOCROSS"** sur le parcours **"LE MONT DAHU"**. Il y a là une cabine de téléphérique. Sur la cabane qui accueille la cabine en contrebas, on peut voir une boule qui tourne sur elle-même. Faites un grand saut pour vous retrouver sur cette cabane et traversez la boule. Vous obtiendrez un message **"SPECIAL BIKE UNLOCKED"** et cela vous donnera accès à une nouvelle moto. Pour y accéder, il suffit de cliquer sur le bouton **"????"** qui se trouve sous **"500"** et au-dessus de **"Perso."** sur l'écran de sélection d'une moto. Celle-ci a des caractéristiques maximum dans toutes les catégories.
Le meilleur moyen pour réussir ce saut, c'est de partir du deuxième pont en bois lorsque l'on redescend de la cabane supérieure de la cabine du téléphérique. Placez-vous sur la gauche du pont et accélérez pour sauter en direction de la cabane à travers les arbres sur la petite colline. Bonne chance !

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"F10"**. Un curseur apparaît. Tapez l'un des codes qui suit :

TAKLIT_MARION ON - Active l'invincibilité.
TAKLIT_MARION OFF - Désactive l'invincibilité.
URGON_ELSA - Donne toutes les armes.
AZERIM_SOPHIA - Donne des kits de survie et trousses de soins.
NUB_WILLIE - Active les commentaires d'aide de Indy.
FIXME - Débloque Indy lorsque vous êtes bloqué.
COORDS - Affiche les coordonnées.
MAKEMEAPIRATE - Change Indy par Dink Smallwood (le personnage principal de MONKEY ISLAND).
ENDCREDIT - Permet de voir le générique de fin.
VERSION - Affiche le numéro de version du jeu.
MEM - Affiche des informations relatives à la mémoire.
POLYS - Affiche des informations.
FRAMERATE - Affiche le nombre d'images par seconde.

EDGAR TORRONTERA'S EXTREME BIKER

Circuit Caché

Démarrez une partie en mode **"MOTOCROSS"** sur le parcours **"L'ILE FANTASTIQUE"**. Allez sur la plage jusqu'à l'espèce de vaisseau spatial avec cinq piliers. Il faut sauter sur celui qui est le plus près du sable. Pour cela, vous devez faire un saut à partir du trou qui se trouve sur la plage. Une fois que vous êtes dessus, avancez tout droit puis sautez pour atterrir sur le tourbillon dans l'eau. Un message **"NEW TRACK UNLOCKED"** fera son apparition.

VOUS NE SAVEZ PAS QUELS SONT LES DANGERS DE LA LISTERIA MONOCYTOGÈNE ? AUCUN PROBLÈME, VENEZ VOUS EN PAYER UNE BONNE TRANCHE SANS DANGER SUR WWW.LOISIR.NET !

LA ROUE DU TEMPS

Cheat Codes

Appuyez sur la touche "**%**" et la console de commande fera son apparition. Vous pourrez alors utiliser les codes qui suivent :

GOD - God Mode
ALLAMMO - Donne toutes les armes et de manière infinie.
GHOST - Permet de passer à travers les murs.
FLY - Permet de se déplacer dans les airs comme si on pouvait voler.
WALK - Vous remet en mode de déplacement normal.
BEHINDVIEW 1 - Permet de voir le personnage de derrière.
BEHINDVIEW 0 - Vous place en vue subjective (vue par défaut).
PLAYERSONLY - Les ennemis sont immobiles ainsi que les autres personnages en dehors de vous.
INVISIBLE 1 - Active le fait d'être invisible.
INVISIBLE 0 - Désactive le fait d'être invisible.
KILLPAWNS - Tue tous les personnages et ennemis présents dans le niveau en dehors de vous.
SAY message - Envoie le message "message" aux autres joueurs. "message" doit être remplacé par ce que vous voulez.
SLOMO x - Change la vitesse du jeu. "x" doit être remplacé par une valeur. La vitesse par défaut est "1".
SWITCHLEVEL WHEELOFTIME - Petite salle en ruine du menu.
SWITCHLEVEL TUTORIAL - Didacticiel.
SWITCHLEVEL MISSION_01 - Les berges de la Manetherendrelle.
SWITCHLEVEL MISSION_02 - Les rues de Shad
SWITCHLEVEL MISSION_03 - Les entrailles de Shadar Logoth.
SWITCHLEVEL MISSION_04 - Évasion de Shadar Logoth.
SWITCHLEVEL MISSION_05A - Sauver la tour blanche : Partie 1.
SWITCHLEVEL MISSION_05B - Sauver la tour blanche : Partie 2.
SWITCHLEVEL MISSION_05C - Sauver la tour blanche : Partie 3.
SWITCHLEVEL MISSION_07A - La cave : Partie 1.
SWITCHLEVEL MISSION_07B - La cave : Partie 2.
SWITCHLEVEL MISSION_08A - Les chemins : Partie 1.
SWITCHLEVEL MISSION_08B - Les chemins : Partie 2.
SWITCHLEVEL MISSION_08C - Les chemins : Partie 3.
SWITCHLEVEL MISSION_10 - Le site d'excavation (Les pays frontières).
SWITCHLEVEL MISSION_12A - La forteresse de lumière : Partie 1.
SWITCHLEVEL MISSION_12B - La forteresse de lumière : Partie 2.
SWITCHLEVEL MISSION_15 - La forteresse du réprouvé.
SWITCHLEVEL MISSION_16 - Les cellules du réprouvé.
SWITCHLEVEL MISSION_17 - Le saint des saints.

SWITCHLEVEL MISSION_18 - Réunir les sceaux.
SWITCHLEVEL MISSION_13 - Générique de fin.
SWITCHLEVEL ARENA_01 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_02 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_03 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_04 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_05 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_06 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_07 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_08 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL ARENA_09 - Niveau multijoueur mode Serveur Arène.
SWITCHLEVEL BATTLE2_01 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.
SWITCHLEVEL BATTLE2_02 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.
SWITCHLEVEL BATTLE2_03 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.
SWITCHLEVEL BATTLE2_04 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.
SWITCHLEVEL BATTLE2_05 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.
SWITCHLEVEL BATTLE3_01 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.
SWITCHLEVEL BATTLE3_02 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.
SWITCHLEVEL BATTLE4_01 - Niveau multijoueur mode Serveur Citadelle.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

SWITCHLEVEL CREDITS
SWITCHLEVEL ENTRY
SWITCHLEVEL TUTORIAL_CITADEL

Les codes avec "**SWITCHLEVEL**" peuvent être utilisés avec la commande "**SWITCHCOOPLEVEL**" dans le cas d'une partie multijoueur en mode Coopération.

SUMMON ARCHER - Fait apparaître un archer devant vous.
SUMMON MINION - Fait apparaître un laquais devant vous.
SUMMON MYRDDRAAL - Fait apparaître un Myrddraal devant vous.
SUMMON SISTER - Fait apparaître une sœur devant vous.
SUMMON SOLDIER - Fait apparaître un soldat devant vous.
SUMMON TROLLOC - Fait apparaître un Trolloc devant vous.

Remplacez "**SUMMON**" par "**KILLALL**" pour éliminer tous les ennemis de ce type dans un niveau.

NIGHTMARE CREATURES (Collection Légendes)

Cheat codes

Sur l'écran principal, tapez l'un des codes suivants et appuyez sur "**ENTREE**" ensuite pour le valider. Si vous le faites correctement, vous devriez entendre un effet sonore. De plus, pour la plupart, cela ajoute une option sur l'écran qui apparaît lorsque vous commencez une nouvelle partie...

EVERYWHERE - Permet de choisir son niveau et active les autres codes.
BOULON - Ajoute l'option "UNLIMITED". Énergie illimitée.
CHICO - Ajoute l'option "REDUCE".
LOVDIK - Ajoute l'option "TEAM GREETINGS". Ainsi, avant d'entrer dans le niveau que vous voulez, vous passez par une salle avec les photos des développeurs du jeu. Frappez sur les portraits pour obtenir des informations.
BRONKO - Ajoute l'option "PLAY MONSTER".
BLUR - Ajoute l'option "BLUR".
GU - Ajoute l'option "GUT BODY". Lorsque vous frappez, les dommages sont beaucoup plus démonstratifs.
DAVID - Désactive les Combos.
BES - Ajoute l'option "DEBUG".
MOBY - Ajoute une option qui permet de choisir une piste audio du CD.
ALAIN GUYET - Active tous les codes.

SOLITAIRE À COUNTER STRIKE ? SDF DANS MANKIND ? RÉMI SANS FAMILLE DE QUAKE III ? PASSEZ UNE ANNONCE DANS LES FORUMS DE WWW.LOISIR.NET !

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N°S 4 À 34, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 6, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AFTERLIFE	7	DRACULA	32	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	SPACE QUEST	5
AGE OF EMPIRES	14, BO2	DRAGON LORE	BO1	LEISURE SUIT LARRY 1	5	SPACE QUEST VI	BO1
AGE OF EMPIRES II	32	DRAGON LORE 2	10	LEISURE SUIT LARRY 5	7	SPEED BUSTER (GUIDE)	23
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21	DRAKAN	31	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	SPYCRAFT	BO1
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12	DUKE NUKEM 3D	7	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7	STARCRAFT (GUIDE)	16
ALPHA CENTAURI	26	DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7	LES VISITEURS	16, BO3	STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30	DUNE 2	4	LIGHT HOUSE	BO3	STARCRAFT (2E PARTIE)	18
ALONE IN THE DARK	BO1	DUNE 2000	20, BO4	LITTLE BIG ADVENTURE	5	STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
ALONE IN THE DARK 2	BO1	DUNGEON KEEPER	12, BO3	LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12	STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
ALONE IN THE DARK 3	BO1	DUNGEON KEEPER 2	29	LOOM	BO1	STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
ATLANTIS	11	ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3	LOST EDEN	BO1	TEX MURPHY OVERSEER	25
ATLANTIS 2	32	EVIDENCE	BO1	LOST IN TIME 1	BO1	THE 11TH HOUR	BO1
AZTEC	32	F1 RACING SIMULATION	15, BO3	LOST IN TIME 2	BO1	THE 7TH GUEST	4
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23	FABLE	10	MAGIC THE GATHERING	10	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	FADE TO BLACK	BO1	MDK	11	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30	FALLOUT	16, BO3	MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18	THE DIG	BO1
BAD MOJO	4	FALLOUT 2	146	MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19	THE LAST EXPRESS	11
BATTLEZONE	17	FAUST	32	MIGHT & MAGIC 6	BO3	THE LAST RESORT	10
BLACK DAHLIA	17	FEEBLES FIBLES	17	MONKEY ISLAND	BO3	THE NEED FOR SPEED 2	11
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14	FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15	MONKEY ISLAND 2	BO3	THE NOMAD SOUL	33
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15	FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19	MOTO RACER	15	THE PANDORA DIRECTIVE	12
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16	FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20	MYST	BO1	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
BLADE RUNNER	BO3	FINAL FANTASY 7	BO3	NEED FOR SPEED 3	20, BO4	THE SETTLERS 2	7
BRAINDEAD 13	BO1	FLIGHT UNLIMITED	16	NORMALITY	5	THE SETTLERS III (GUIDE)	23
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16	FRANKENSTEIN	BO1	OUTLAWS	11	THEME HOSPITAL	11
CAESAR II	21, BO1	FULL THROTTLE	5	PHANTASMAGORIA	BO1	TIME WARRIORS	11
CAESAR III	BO4	GABRIEL KNIGHT 2	BO1	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TITANIC	12, BO4
CARMAGEDDON	12, BO3	GABRIEL KNIGHT 3	33	PHARAON	33	TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23	GOBLIINS 2	BO1	POD	10	TOMB RAIDER	BO2
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	GOBLIINS 3	BO1	POLICE QUEST SWAT	7	TOMB RAIDER II	14
CHINE	20, BO4	GOLDEN GATE KILLER	BO1	POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21	TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
CIVILIZATION 2	5	GRIM FANDANGO	21, BO4	POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22	TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
COMANCHE 3	12	HALF LIFE	22, BO4	QUAKE	7	TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34	QUAKE 2	15	TOMB RAIDER III	BO4
COMMANDOS (2E PARTIE)	18	HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24	QUAKE III	34	TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
COMMANDOS	BO3	HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25	RAINBOW 6	25	TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE	34
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27	HARVESTER	BO1	RAMA	BO4	TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4	HEART OF DARKNESS	18, BO3	RAYMAN (2E PARTIE)	4	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30	HERETIC II	24	RED BARON 2	16	UNDER A KILLING MOON	5
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31	HEROES OF MIGHT & M. II	12	REDLINE RACER	17	UNREAL (GUIDE)	17
CONGO	4, BO1	HEROES OF MIGHT & M. III	28	REDNECK RAMPAGE	11	UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
CONSTRUCTOR	15	HEXEN 2	19	RESIDENT EVIL 2	29	UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
COUPE DU MONDE 98	18, BO3	HOMEWORLD	32	RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28	UNREAL	BO3
CRÉATURES	BO1	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	REQUIEM	28	URBAN ASSAULT	19
CRÉATURES II	21, BO4	INTERSTATE 76	12	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4	VIRTUA FIGHTER	7
CROISADES	16	ISHAR 3	BO1	RIVAL REALMS	25	WARWIND	BO1
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4	ROBINSON'S REQUIEM	16	WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	SANITARIUM	23	WORMS	4
CURSE OF ENCHANTIA	5	KING'S QUEST	5	SAM & MAX	BO1	X-COM APOCALYPSE	12
CYBERIA 2	7	KING'S QUEST VII	BO1	SECRET MISSION	5	X-FILES THE GAME	20, BO3
CYCLONE	12	KING'S QUEST VIII	28	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
D	4, BO1	KINGPIN	31	SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30	X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
DAGGERFALL	10	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31	X-WING VS TIE FIGHTER	11
DARKSTONE	31	L'AMERZONE	26	30SHERLOCK HOLMES	10	Z	7
DEUS	16	LANDS OF LORE	BO4	SHIVERS	BO1	ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
DIABLO	10	LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14	SILVER	26	ZORK NEMESIS	7
DISCWORLD	5	LANDS OF LORE 3	28	SIM CITY 2000	BO4	ZORK GRAND INQUISITOR	20
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	SIM CITY 3000	25		

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/mn

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
RÉASSORT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 5**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : ..... CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

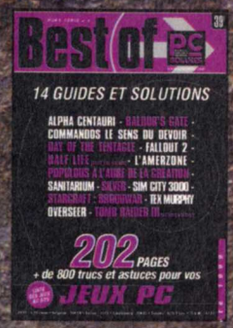
(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 29 FF

+ 20 FF de frais de port à choisir parmi les



Le Best Of PC n°2 est épuisé

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 **+ de 800 trucs et astuces pour vos jeux**
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half-Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. Internet Facile 29 FF

H.S. PC-Matos 39 FF

1

2

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ☐**1** - ☐**2 (épuisé)** - ☐**3** - ☐**4** - ☐**5**

- Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 142 (page réassort PC Soluces)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"Internet facile"** au prix de 39 FF* (29 FF + 10 FF de port.)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°1"** - ☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°2"** au prix de 49 FF* l'exemplaire (39 FF + 10 FF de port.)

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Année de naissance** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : ..... **E-mail** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

PC Soluces 35

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 3.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Pour ce numéro, c'est une pluie de questions qui me tombe sur la tête ! Par contre, pour les réponses, la période d'hibernation se fait sentir. Réveillez-vous les ami(e)s. Quelque part, tapis dans l'ombre, des "gamers" en détresse ont besoin de votre aide. Sur le forum de PC Soluces (www.loisir.net), vous ...

Vous cherchez une astuce, une soluce ? www.loisir.net

SOS Questions/Réponses

SMOHAMEDALY@LOISIR.NET

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses (indiquez dans ce dernier la référence de la question) à : PC Soluces, Courrier des lecteurs, 6 Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

Remarque : nous publions seulement les questions/réponses les plus précises, ce n'est pas faute de l'avoir dit !

...pourrez également nous poser toutes vos questions, mais aussi trouver des soluces et des astuces de vos jeux préférés. En attendant, pour tous ceux qui ne possèdent pas encore Internet, cette rubrique leur est consacrée. Alors, n'hésitez pas à nous écrire et bonne lecture...

Questions

Réf. 3501 Swat 3

à la fin de l'hôtel de ville tenu par les fils de la liberté, comment désamorcer la bombe laser ?

Nicolas

Réponse expresse : Avant de désarmorcer la bombe, il faut désactiver les faisceaux laser. Pour cela, utilisez la clef 7 sur le boîtier qui se trouve en dessous du socle.

Réf. 3502 Outcast

Bonne année à tous et à toutes.
J'ai un gros gros souci avec Outcast... J'ai arrêté les quatre productions, obtenu trois Mons car pour celui du Shamazaar, Naarn, qui devait me remettre la clef en mourant, n'est jamais apparu à l'écran !!! L'escalier qui mène au Mon est bien monté après insertion des trois clefs dans les trois temples. Je n'ai pas essayé de pénétrer de force dans des endroits inaccessibles. J'ai eu plusieurs appels de Marion ainsi que de la cinématique à l'enclos des ventilopes, j'ai combattu Kroax au Darosham et j'ai parlé avec Yan. Après, plus rien ne se passe pour moi. Je pensais trouver le village du Ranzaar en feu, ce n'est pas le cas (bien qu'un Talan m'annonce que Yan arrivera bientôt) et lorsque je me rends au camp militaire d'Okaar, aucune porte ne s'ouvre ainsi que l'indique votre soluce. Suis-je bloquée à cause du Mon du Shamazaar que je n'ai pas pu obtenir ? Ai-je fait le jeu dans le mauvais sens ? Auriez-vous une grande et ingénieuse idée de la faute que j'ai pu commettre, compte tenu du fait que je n'ai pas obtenu les trois Mons dans un ordre précis et que j'ai commencé par le Mon du Shamazaar au tout début du jeu ? Au plaisir de vous lire, chers ami(e)s, je vous transmets mes amitiés.

CAT

Réponse expresse : Il peut s'agir d'une erreur de programmation aléatoire. Ce que je peux vous conseiller, c'est de recharger une partie sauvegardée précédemment et de recommencer ce niveau. Si cela ne fonctionne toujours pas, essayez de télécharger le patch 4 de Outcast sur notre site Internet, à l'adresse suivante : www.loisir.net

Réf. 3503 Tomb Raider la révélation finale

Au tombeau de SETH, je suis bloqué face à l'énigme des cases décorées de symboles. Comment la résoudre ?

Liên

Réponse expresse : Ici, le but est de sauter sur chacune des cases trouées, de la plus proche à la plus lointaine, par rapport à votre position d'arrivée dans la salle. Marchez tout d'abord sur la première case, arrêtez-vous et ne faites plus un seul pas. Ceci est très important, car si vous effectuez un seul pas, une fois sur les cases, vous devrez recommencer à partir de la première. Pivotez alors en direction de la deuxième et sautez dessus. Là encore, ne faites pas un seul pas. Pivotez en direction de la troisième case, et sautez dessus. Procédez alors de la même manière jusqu'à la dernière case.

Réf. 3504 Oddworld : l'odyssée d'Abe

Salut, je suis bloqué dans Oddworld, l'odyssée d'Abe, au premier stage ; comment faire pour envoûter les Scrabs ? Je n'y arrive pas.

Grégory Mounier

Réponse expresse : Salut Grégory. Malheureusement, dans le premier épisode de Oddworld, il n'est pas possible d'envoûter les Scrabs.

Réf. 3505 Tomb Raider

J'aimerais savoir s'il vous reste des magazines sur la solution de Tomb Raider (chapitre : Le palais de Midas) où je suis actuellement bloquée.

Véronique Monniot

Réponse expresse : Actuellement, les anciens numéros de PC Soluces dédiés à la solution de Tomb Raider sont épuisés. Néanmoins, vous pourrez commander "La trilogie Tomb Raider" sur PS en composant le numéro suivant : 01 41 06 44 44.

Réf. 3506 Quest Of Glory V : Le souffle du Dragon

Comment faire pour trouver les cordes nécessaires à l'appareillage de la gondole ailée, à l'Académie des Sciences, dans le rite de la destinée pour guerrier ?

Danielle

Réf. 3507 Prince Of Persia, Heretic II, Nomad Soul, Indiana Jones, Tomb Raider 4, Drakan

Y a- t-il des codes ou des soluces pour les jeux suivants : Prince Of Persia, Heretic II, Nomad Soul, Indiana Jones et la Machine infernale, Tomb Raider 4, Drakan ?

Nopere Maie-Claude

Réponse expresse : Vous pourrez trouver sur notre site Internet (www.loisir.net) la plupart des solutions et astuces de ces titres.

Réf. 3508 Anno 1602

Auriez-vous, par hasard, une petite flopée de codes pour Anno 1602, du genre plus de minerais, plus d'outils, plus de tout, quoi !

P'tit bonhomme

Réf. 3509 The Nomad Soul

Dans Anegbah, après m'être fait tuer par le premier monstre sur le toit, j'incarne ensuite une fille et j'ai rendez-vous avec un moine Yushu pour qu'il me donne un bâton de pouvoir. Pourtant je n'arrive pas à l'obtenir. Comment faire ?

Kay'l 669

Réponse expresse : Pour obtenir le bâton de pouvoir, vous devez d'abord donner le talisman de Télis à la personne qui se situe en dehors de la boutique. Ensuite, à l'intérieur de celle-ci, donnez au moine l'échantillon cadavre. Il vous remettra alors le bâton.

Réf. 3510 Fifa Soccer Manager

Est-ce-que vous pourriez m'indiquer où trouver l'équipe EA All Stars dans

Fifa Soccer Manager ?

Benjamin.khaldi@caramail.com

Réf. 3511 Tomb Raider la révélation finale

Dans le niveau "ANGKOR VAT", à quoi servent les crânes d'or ?

Thai

Réponse expresse : Ces crânes, au nombre total de huit, disséminés dans tout le niveau, déterminent si, dans le niveau suivant "Le Défi de l'Iris", vous parcourrez "Le chemin des vertueux" ou la "La Route des Hérétiques". Vous accéderez au premier de ces deux chemins (un parcours sans embûches), si vous ne parvenez pas à collecter les huit crânes d'or. Si vous amassez les huit crânes, vous ferez face au deuxième chemin (un parcours semé de pièges).

Réf. 3512 Arcanes, Donjons Master II, Eyes Of Beholder II, Eyes Of Beholder III

Existe-t-il des codes pour le jeu Arcanes ? Je cherche aussi à acheter trois jeux de rôles (Donjons Master II, Eye Of Beholder II, Eye Of Beholder III). Pourriez-vous m'aider à les trouver ?

Anthony Fredon

Réponse expresse : Les trois jeux de rôles sont sortis dans une compilation d'Interplay.

Réf. 3513 Oddworld : l'odyssée d'Abe, Lighthouse

Pouvez-vous me dire s'il existe une soluce ou un guide de Oddworld : l'odyssée d'Abe ? Malgré la soluce, dans Lighthouse, à la fin, il faut tourner le quatrième volant pour passer la porte du laboratoire. Sur les sept volants annoncés je n'en ai que six ! J'ai beau tourner dans tous les sens, je ne peux pas passer la porte où se trouve l'homme noir.

Isabella

Réponse expresse : Vous pouvez vous renseigner au service abonnement pour de plus amples informations concernant le magazine de solution d'Oddworld : l'Odyssée d'Abe. Composez le : 01 41 06 44 44.

Réf. 3514 Pizza Syndicate, Soleil de Tiberium

Existe-t-il des codes pour Pizza Syndicate ? Publierez-vous le guide du NOD pour le jeu : Soleil de Tiberium ?

Un de vos fans

Réponse expresse : Il est peu probable que le guide du NOD soit publié dans les solutions à venir.

Réf. 3515 Counterstrike, Opposing Force, Team Fortress

Existe-t-il des Bots pour Counter Strike ? Pour Opposing Force ? Pour Team Fortress ? Si oui, sur quel(s) site(s) les trouver ?

Romain V

Réponse expresse : Vous pourrez trouver sur le site www.planethalf-life.com de nombreux Bots pour Half-Life, mais également une version Bots Beta 01 de Team Fortress. Pour simplifier votre navigation, à la page de présentation du site, appuyez sur "CRTL+F" puis tapez le mot "Bots" dans la fenêtre de recherche.

Réf. 3516 The Nomad Soul

Que faut-il présenter au moine du secteur 9 pour obtenir le bâton magique ?

Mathieu Percot

Réponse expresse : Vous devez lui remettre l'échantillon cadavre pour qu'il vous donne le fameux bâton.

Réf. 3517 Worms Armageddon, Roller Coaster Tycoon

Quels sont les codes pour Worms Armageddon et Roller Coaster Tycoon ?

Tom

Réf. 3518 Alien vs Predator, Opposing Force, Unreal Tournament

Dans Alien Vs Predator, Niveau INVASION _Marine colonial_niveau moyen, je ne trouve pas l'ensemble des vannes pour fermer les cinq ventilateurs, je tourne en rond et je n'ai presque plus de munitions. Les aliens se régénèrent sans cesse et j'aimerais tellement passer au niveau suivant. Help me, dans l'espace personne ne m'entend crier.

Dans Opposing Force, je suis dans le labo, où l'on récupère un barnacle, que j'ai essayé de tester dans la pièce suivante, pas concluant ; et il disparaît de mon bras si je change d'arme, bizarre non ? Dans la pièce suivante, il y a me semble-t-il une ancienne passerelle béton qui n'existe plus et où l'on peut descendre dans la fosse pour récupérer des munitions pour l'arme alien en forme de poisson... Après cette longue mise en situation, comment franchit-on la fosse (qui me semble énorme pour un saut, même avec de l'élan) ? Je suis coincé ; peut-être avec un " noclip " mais je n'ai pas encore l'activation des cheat codes comme dans le premier HL. À ce propos, est-ce qu'un des gars de l'équipe a la formule magique ?

Le père Noël a déposé au pied de mon sapin Unreal Tournament, mais il mouline sévère. Ma config : Pentium II 400 MHz carte MATROX G200 ; je pense que c'est la MATROX qui commence à être à la traîne ? Yes or no ?

philippe.guezais@wanadoo.fr

Réponse expresse : Pour Opposing Force, le Barnacle est UNE arme, il est donc normal qu'il disparaisse quand vous changez d'arme. Le Barnacle peut aussi servir de grappin, mais seulement sur des matières organiques (comme par exemple les taches vertes qu'on voit aux murs). Unreal Tournament peut ramer à cause de votre carte graphique, mais le problème pourrait surtout survenir par manque de RAM (il faut au minimum 128 Mo pour en profiter pleinement). Vérifiez également qu'il vous reste assez d'espace libre sur votre disque dur (200 à 500 Mo).

Réf. 3519 Tomb Raider, la révélation finale

Dans la grande bibliothèque, que faire après avoir obtenu la première étoile ?

Sun

Réponse expresse : Afin de poursuivre votre aventure, retournez face au pilier qui contenait la première étoile et escaladez le pilier de gauche grâce à l'échelle. Dans ces nouvelles salles, vous devrez abattre un cavalier sur son cheval. Il vous cèdera alors son joyau, que vous devrez placer dans l'orifice prévu sur un des murs de la salle.

Réf. 3520 The Nomad Soul

Salut, Je suis coincé dans le jeu : je ne trouve pas les toits dans JUNPUNR, là où on a accès à l'antenne qu'il faut pirater. Aidez-moi ! Merci...

jean-louis.caron@libertysurf.fr

Réf. 3521 Half-Life, Opposing Force

Cela fait un bon moment que je ne suis pas allé dans un magasin de jeux, et je voudrais savoir si Half-Life se vend toujours, si possible avec Opposing Force ?

Xuan-Xabier HUYNH

Réponse expresse : C'est le meilleur jeu au monde et il se vendra jusqu'à la fin des temps.

Malheureusement, il n'est pas encore vendu en bundle et il faut acheter Opposing Force séparément.

Réf. 3522 The Settlers II

Je voudrais avoir les codes secrets de Settlers II. Je vous remercie par avance.

Christophe Farcy

Réponse expresse : Vous trouverez sur le site Internet (www.loisir.net) tous les codes secrets pour The Settlers II. Bonne navigation !

Réf. 3523 Drakan, Age Of Empires 2

Dans Drakan, je n'arrive pas, avec l'astuce pour créer les objets dans l'inventaire, à faire les "é". Par exemple : pour "épée longue", je ne peux qu'écrire "epée" (sans accent) ? Sur quelle touche dois-je appuyer pour avoir le "é", merci d'avance. Dans Age Of Empires 2, est-il vrai qu'il existe une civilisation secrète ? Si oui, laquelle et comment se la procurer ? Merci mille fois...

Superman

Réf. 3524 Midtown Madness, Urban Assault

Dans Midtown Madness, comment marche le code pour avoir toutes les voitures car je ne trouve pas la ligne de commandes pour écrire ce code ? Pour Urban Assault, y a-t-il des codes pour obtenir beaucoup de ressources, ou pour avoir toutes les unités etc. Je n'ai plus Internet et je ne trouve rien.

K.S

Réf. 3525 Tomb Raider, la révélation finale

Dans le niveau KV5, que faire si vous avez oublié la Jeep ?

Oanh

Réponse expresse : Ce niveau est à faire de manière impérative au volant de la Jeep. La seule voie pour vous en sortir est de reprendre votre partie avec une de vos sauvegardes précédentes afin de retourner dans ce niveau, sans oublier votre véhicule cette fois-ci !

Réf. 3526 The Nomad Soul

J'ai fini The Nomad Soul mais je n'ai pas trouvé l'appartement d'Itzahna (le moine dans le temple de Jaunpur) ?

Spinner2019@multimania.com

Réf. 3527 Nocturne

Comment entrer dans le cinéma ?

Russ Norton

Réf. 3528 Might and Magic 7

J'ai trouvé un arc dans les coffres entourés de guêpes et j'en ai acheté un autre, mais le juge refuse de me les prendre ?

Rduprat@club-internet.fr

Réf. 3529 Superbike

Peut-on jouer à ce jeu Online ? Si oui, sur quel serveur ?

Pingu

Réponses

Réf. 3410 Fallout

Après avoir détruit la base des mutants, il faut retourner dans la cathédrale, au sous-sol. Si on allume le détecteur de mouvements, on peut voir qu'un mur bloque une entrée. La base détruite, un adepte de la cathédrale va ouvrir ce passage. William Skywalker, apprête-toi à affronter le boss de fin qui est immonde !

PEIF

Réf. 3411 Croisades

Il faut prendre la câblerie à gauche au-dessus du livre de bord. Cliquez alors sur l'icône énigme et placez les bateaux en triangle qui font un barrage devant le gros bateau. N'oubliez pas les icônes "Tourner" ou "Déplacer" afin de bien positionner les navires. Une fois la position de combat obtenue, placez la câblerie sur le navire de pointe de votre flotte pour tous les relier. Bonne chance !

Prepin Marianne

Réf 3412 Atlantis II

Vous êtes à présent chez l'exorciste. Il faut que vous alliez à gauche de la pièce pour ouvrir tous les coffres afin de pouvoir récupérer la baguette. à l'opposé de cette salle se trouvent quatre encens. Il faut allumer tous les encens dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le rouge et à l'aide de la baguette. Voilà, il est tout petit son personnage !

Y.Brigante@Dplanet.ch

Réf 3413 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Le piédestal en question est là pour accueillir vos disques car il s'agit de la "serrure" de la colonie. Tout d'abord, il faut prendre la lunette de géomètre et non pas regarder à travers. Il faut alors utiliser la longue-vue sur les statues et viser les cornes centrales... Vous devrez alors voir une croix et utiliser le morceau de bateau dessus. La croix ainsi formée par le géomètre est le point encerclé sur la peinture murale.

Yoann "Offspring's and Juventus'es fan" Brigante

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner
3615 CINELIVE

Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
Acclaim
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Quake III et Interstates 82 et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

cryo INTERACTIVE
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis (I et II) et en faisant un détour par les temples d' "Aztec" et par Venise, toutes les solutions de ces jeux sont sur : 3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS INTERACTIVE
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VIII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

Discworld Noir, La Roue du Temps, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

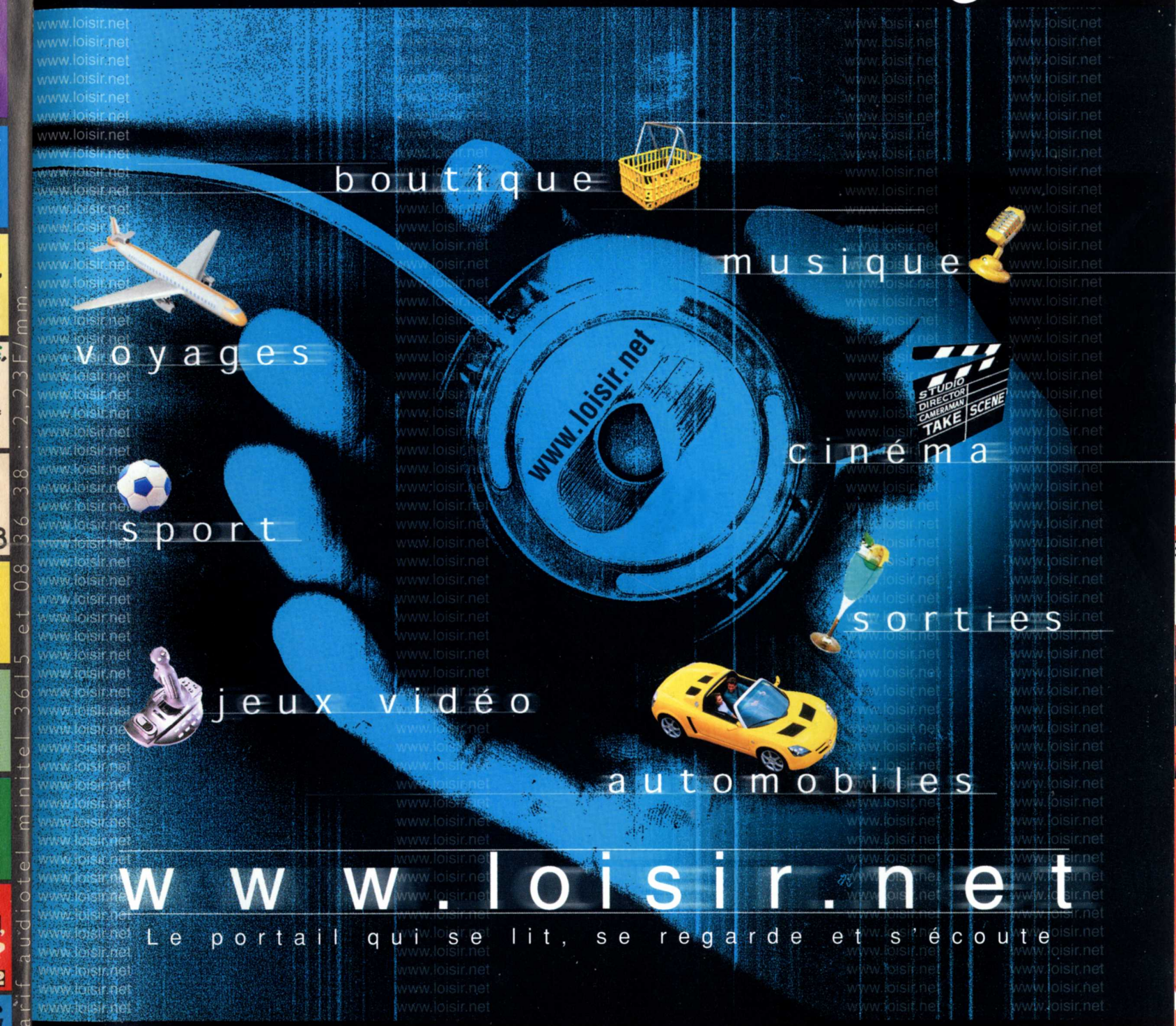
KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Trucs, astuces, solutions complètes et concours sur :
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 38 : 2,23F/mn.

Le loisir au bout des doigts!



www.loisir.net

Le portail qui se lit, se regarde et s'écoute

On a fait l'âge de la pierre taillée. Ok. On a vu l'âge du fer et du bronze. Ok. On entre dans l'âge du loisir. Ok, ok.

Alors on ne veut plus travailler. On ne veut surtout pas aller sur Internet pour le boulot. On veut y aller pour s'amuser. On veut pouvoir commander un CD ou un DVD à trois heures du matin, un dimanche. On veut savoir où passe le dernier Bond, à quelle heure, et ce qu'il vaut, aussi. Et on veut les résultats de la demi-finale. Maintenant. Pas après tout le monde.

On ne veut pas perdre des heures sur Internet à chercher, chercher, chercher. De toute façon, on sait ce qu'on veut : le meilleur libraire, le meilleur disquaire, le meilleur voyagiste, les meilleurs restaus, les meilleurs films, les meilleurs jeux vidéo. Les meilleurs plans. C'est simple, non ? Et tant qu'à faire, on veut tout ça dans une immense base de données.

On ne veut plus se cogner douze moteurs de recherche. On ne veut plus payer. On veut l'e-mail gratuit, les pages perso gratuites, les petites annonces gratuites, et on veut le journal livré à la maison, taillé sur mesure d'après nos goûts. Et gratuit.

On ne veut plus attendre. On veut des infos chaque jour en temps réel, des voyages en temps réel, du cinéma en temps réel, de la musique en temps réel. Et rien que le meilleur. On n'a pas le temps de trier tout ça. On veut que ça bouge ! Fini les images, on veut de la vidéo!

Et on veut ça maintenant. On a des doigts, on a un clavier, et on a Internet : on va pas attendre le 21e siècle pour s'y mettre. Surtout qu'il ne reste pas beaucoup de temps...

net LOISIR

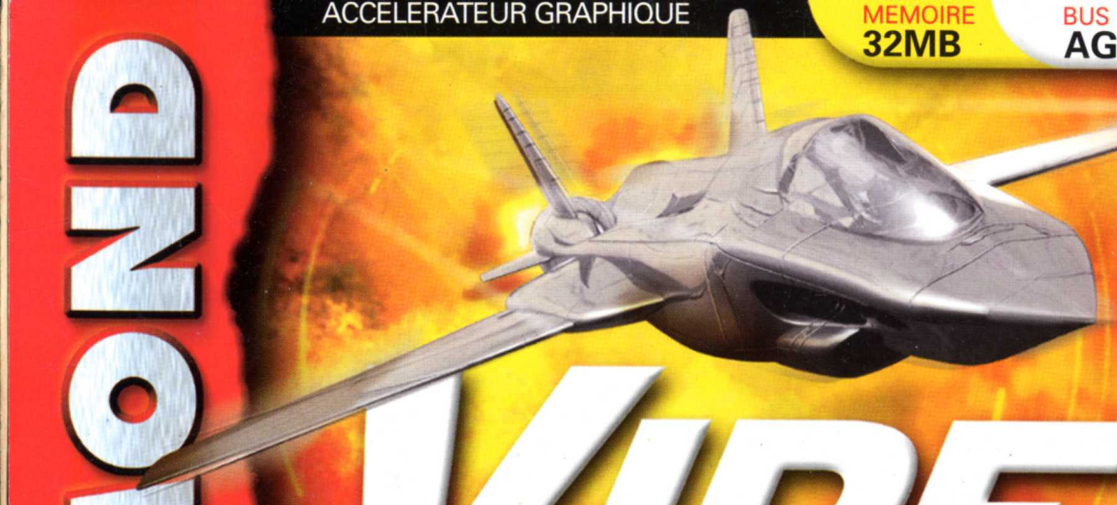
www.loisir.net. Le loisir. Sur le Net.

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 38 : 2,23F/mn.

ACCELERATEUR GRAPHIQUE

MEMOIRE **32MB** | BUS **AGP 4X/2X** | CONTROLEUR **S3 SAVAGE 2000**

DIAMOND



GAMERS EDITION

VIPER II®

L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- **Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides**
- **Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie**
- **DVD de qualité cinéma et sortie TV**
- **Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC**

Libérer la puissance
Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est leader sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* anéantit la concurrence.

Basée sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D, 3D, sortie TV et DVD.

Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui

Tél: 01 55 38 16 00 www.diamondmm.fr

S3

© 2000 S3 Inc. Diamond products are owned by S3 Inc. All rights reserved. S3, Diamond and Viper are registered trademarks of S3 Inc. All other products and services are the trademarks of their respective holders. S3 reserves the right to change specifications without notice.